Wszystko czego jeszcze nie wiesz

PORADNIK EXTREME

Zelda: Wind Waker



- opis przejścia
- wszystkie sekrety gry
- mapy

Silent Hill 3



- opis przejścia

Enter the Matrix



- opis przejścia
- nauka hackowania

Pokemon Ruby/Sapphire



- opis przejścia
- mapa świata

INDEX 372129 ISSN 1644-1125
9 771644 112992 03

9.90 w tym 7% VAT

lato 2003
03

- konsolowy **Ring**!
- Świat według **ATARI**
- Wielki **KONKURS**



OPIS

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

SZOK! 74 mapy / 90 porad / 9 artykułów
13 opisów / superliga / komiks

LATO 2003 nr3



okładka Tomb Raider AoD (Eidos/Cenega)

Po kilku miesiącach zmagań z kolejną dawką gier, oddajemy w Wasze ręce trzeci już numer PORADNIKA EXTREME. Pojawiamy się na razie w lekko nieregularnym cyklu wydawniczym, co mieimy nadzieję już wkrótce ulegnie zmianie i PORADNIK, jako treść uzupełniająca PSX EXTREME, zostanie kwartalnikiem.

Jeśli chodzi o zawartość, to podobnie jak w poprzednich numerach zamieściliśmy dużo ciekawych i różnorodnych artykułów, które doskonale równoważą część opisową. Na Waszą prośbę rozszerzyliśmy także nasz target o przenośną konsolkę GBA, której liczba użytkowników rośnie z dnia na dzień. Dodatkowo staramy się pomóc Wam we wszelakich wyborach, począwszy od tych najprostszych, jak wybór odpowiedniej gry (patrz SUPER LIGA), skończywszy na wyborze upragnionej konsolki - i tak, w naszym RINGU mamy "ich trojа": PlayStation 2, Xbox i GameCube. Jeśli wciąż zadajesz sobie pytanie: "którą stacjonarną konsolę powinienem kupić?", koniecznie zapoznaj się z tym materiałem.

W trosce o przejrzystość i jakość serwowanych opisów, w tym numerze pojawiło się sporo różnorakich map, które autorzy tekstów dziergali w pocie czoła dniami i nocami. Napiszcie jak Wam się podoba obecna forma, a wszelakie uwagi wysyłajcie do nas drogą konwencjonalną (adres Redakcji w stopce) oraz elektronicznie, na mail poradnik@extreme.pl lub sciera@psxextreme.pl. Do zobaczenia już wkrótce!

OPISY

Dokladne solucje, wraz z mapami i poradami.

Dragon's Lair 3D 58
Elder Scrolls III: Morrowind 68
Enter the Matrix 54
Jurassic Park: OG.....71
Legend of Zelda: WW ...12
Pokemon: Ruby/Sapphire 49
Primal.....24
Rayman 3: Hoodlum H. 74
Resident Evil Zero 27
Resident Evil Code: Veronica X. 31
Silent Hill 3 62
Tomb Raider: AoD 36
Wild Arms 3 43

PORADNIA

Pytania i odpowiedzi

04

TIPS & TRICKS

Kody do gier

08

W NUMERZE

98 **SUPER LIGA**

Nasza SUPER LIGA to notowania najlepszych gier w poszczególnych gatunkach. Zobacz jak ustawiliśmy tytuły po wielu godzinach redakcyjnych debat.

84 **NA GRANIU ŚWIAT SIĘ NIE KOŃCZY**

Jesteś Graczem? Chciałbyś wiedzieć na co, oprócz gier i akcesoriów, wydać mozesz swoją gotówkę?

92 **KONSOLOWY RING**

Jeśli wahasz się, którą konsolę wybrać, koniecznie zapoznaj się z tym materiałem.

78 **RETROspekcja**
Świat wg Atari

Co łączy Ponga i Enter the Matrix? Będzie o tym, jak "w garażu" narodził się gigant elektronicznej rozrywki, o tym jak pisano pierwsze gry i jak Atari zostało wykupione przez Commodore

88 **GRY OD KUCHNI**

Opis technik tworzenia grafiki, uzupełniony słowniczkiem pojęć stricte fachowych.

91 **JAK PISAĆ...**

Poradnik młodego adepta sztuki dziennikarskiej /pod kątem "branżowym"/

66 **MIASTECZKO SILENT HILL**

Sekrety dwóch pierwszych części horroru.

Piła

PORADNIA



Ayame nie taka sprytna?
"Mam pytanie związane z grą TENCHU 3 Gdzie trzeba uciec Ayame w planszy, w której na początku walczy się z wielką marionetką? Dobiegam do końca i nie wiem co dalej, a zegar tyka " [N Cresh, torun PE]

▶ **Jeżeli** utknąłeś w miejscu bez wyjścia, proponuje się szybciutko rozejrzeć po terenie szczególnie spojrzeć w górę, gdzie często znajdują się przejścia Jeżeli jednak nic takiego nie znajdziesz, poszukaj "okręgów" znajdujących się na podłodze tuż przy ścianach Są to swoiste tajne przejścia Jeżeli chcesz z nich skorzystać musisz przylec do ściany stojąc odkilednie w środku okręgu, a znajdziesz się po drugiej stronie, co umożliwi Ci dalsze zmagania [pLaY]

Sposób na "pijanego" zombie
"Jestem w czwartej misji Ayame i nie wiem jak ją przejść Jak pozabijać latające głowy i kiwające się zombiaki?" [Gamecubek forum PE]

▶ **Przechodząc** pierwszy raz misje "RETRIEVE THE YOTO SWORDS!" nie mozesz póki co w żaden sposób zranić zombiaków Kluczem od sukcesu jest bezszelestne przemieszczanie się obok nieumarłych Po przejściu misji zdobędziesz Yoto Swords, dzięki którym zombie nie będą juz nietykalni Uważaj jednak, gdyż mając w ręce owe mieczyki automatycznie spada energia życiowa, dlatego najlepiej jest przyjąć taką strategię widzisz zombie, wyciągasz Yoto Swords, eminujesz (najlepiej stealth kill), zmieniasz broń [pLaY]

Kabel RGB, raz!
"Kupiłem nowy TV z wejściem Euro i nie wiem jaki kabel kupić aby podłączyć PS2 do tego odbiornika, tak aby kolory były jak najlepsze i gry w NTSC były kolorowe Proszę o radę!" [Venox, mail]

▶ **Potrzebujesz kabelka** RGB, który kosztuje w okolicach 20 złotych [pLaY]

Spider-Rikimaru!
"Czy w trzeciej misji Rikimaru mozna juz przyczepiać się od sufitu? I jak to zrobic?" [Antares, W-Wa]

▶ **Nie**, w misji "FIND THE SHICHISHITO SWORD" nie posiadasz jeszcze takiej umiejętności Zdobywasz ją odpiero (oczywiscie po wykonaniu określonej ilości "cichych zabojstw") grając w piątym poziomie - "RESCUE THE KIDNAPPPED PRINCESS" Aby użyć "Cling to Ceiling" musisz użyć linki na suficie i wcisnąć R1 Pamiętaj takze że nic nie stoi na przeszkodzie, abyś w późniejszej fazie gry cofnął się do wcześniejszych misji i wykorzystał nowe umiejętnosci [pLaY]

Pod do kitu?
"Pytanie moze głupie, ale nurtuje mnie odpowiedź jak bardzo awaryjna jest konsola PS2 i jak często trzeba oddawać ją do serwisu?" [Bill torum PE]

▶ **Awaryjność PS2** polega przede wszystkim na wadliwych modelach (czytnikach) konsol - ot możesz grać na swojej PS2 przez 2-3 lata bez żadnych komplikacji, a równie dodrze tretisz na talemy model, który padnie Ci po miesiącu Ciężko więc określić żywotność konsoli, ale generalnie jeżeli się o nią dba to trzyma się długo, choć głowy za to nie dają :) [pLaY]

Kisiel na ekranie
"Jak w grze GTA VICE CITY wyłączyć

Chyba się ktoś zmęczył...
"W opisie gry THE GETAWAY piszecie o możliwości doładowania energii w trakcie grania Szczególnie przydatne w misji ze statkiem - jak to zrobić???" [Gracz, torum PE]

▶ **Podejdź do ściany**, a Twoja postać się o nią oprze chcąc chwile odpocząć, co przywróci jej zdrowie Uważaj jednak, aby nikt Cię nie zastakował od tyłu [cokolwiek to znaczy) - koso] [pLaY]

SOS! Pomocy!
"Zacząłem się w grze S O S FINAL ESCAPE Wspiąłem się po drabinie strazackiej, a potem przecisnąłem miedzy krawędzią urwiska a szafkami - co zrobić dalej? Tam jest jakieś wyjście ewakuacyjne, ale nie wiem co zrobić." [Gocek forum PE]

▶ Zabierz większy plecak i zwiń notatki a następnie wróć tą samą drogą - między urwiskiem a szafkami W momencie, gdy ziemia zacznie się trząść "przytul" się do szafek, a uniknisz lotu w przepaść. [koso]

Bombowe... rozwiązanie!
"Gdzie jest czwarta bomba jądrowa w grze HEADHUNTER? Przejezdzam granicę, pokazuja mi że mam wrócić, wracam i dalej to samo Gdzie jest ta bomba?" [Piotrek, Szczecinek]

▶ Bombe, jak wszystkie inne, jest ukryta w kanałach Twórcy trochę namotali ze

"Chapter 8 A Boatload of Trouble" Jest jakas waga, na którą trzeba ustawić 350 funtów, aby otworzyły się drzwi Zabijam wszystkich przeciwników (potem pojawiają się nowi ale to pomijam), biegam wszędzie jak głupi nic nie mogę wymotać!" [Wujek JJ, Wrocław]

▶ **Aby przejść dalej**, musisz pozostawić jednego opryszczka przy życiu, biorąc go za fraki, jako żywą tarczę Idz z nim na wspomnianą przez Ciebie wagę, a drzwi staną otworam [pLaY]

Pytań kilka, wróble ćwirkę
"Czy jeśli sprowadzę zestaw Xbox Livel z Niemiec, to czy będzie on działał u nas w Polsce? Jakie połączenie z internetem jest konieczne (czy SDI starczy?), oraz jak go uruchomić na zchipowanej konsoli?" [jackass_99, Toruń]

Odp Tak sprowadzony z Niemiec zestaw Xbox Livel będzie działał również w Polsce Na wspomnianym przez Ciebie SDI będzie chodził względnie dodrze, choć nie spodziewaj się rewelacji ( ) Nie uruchomisz systemu na modchipowanej konsoli chyba, ze zainstalujesz specjalny przełącznik, który "wyłącza" modchipa Po więcej informacji na ten temat zapraszam do PSX Extreme #7 1! [Mazzi]

Ach, te owady!
"Mam problem w grze GENMA ONIMUSHA z jednym bossem - pszczołą Jak ją rozwalić?" [Cegła forum PE]

▶ **Normalnie**) Przede wszystkim wykorzystać

To miejsce, gdzie znajdziecie odpowiedź na nurtujące Was pytania.

A zatem, piszcie listy z pytaniami. Czekamy!

biura?" [Wojtasi, Wa-wa]

▶ **Wcisnij pauzę** (START) a następnie przejdz do opcji DISPLAY, gdzie znajduje się opcja TRAILS Wyłącz ją (off), a obraz będzie ostry jak zyleta! [pLaY]

Schody do nieba
"Mam maty problem z jedną misją w GTA VC Jade po zlecenie do jednego grubasa (tego w kafejce co zabawia dwie babki e one wychodzą), gdzie razem z przydzielonym mi kolesiem szukam tury odpowiedniego gangu, w nim podjeżdżam do innych, potem jedziemy do jakiejś fabryki gdzie wywiązuje sie krótka strzelanina Po zalozeniu jednuków wsiadłem do auta i chciałem uciec, ale brama była zamknięta - co trzeba zrobić?" [Palo, okolice Jeleniej Góry]

▶ **Podążaj w strone bramy**, a tuz przed nią skręć w prawą stronę - znajdziesz tam schodki na daszek! [pLaY]

Ja chcę dźwięk 5.1 !!!
"Mam głośniki firmy MANTA, których nie umiem podłączyć do PS2 Wyjście od nich to DIN-9 Co mam zrobić, aby delektować się dzwiękiem 5 1?" [Fisher, GDPE]

▶ **Niezbędny** będzie amplituner Taka przyjemność będzie kosztowała Cię ok 1000 złotych (nowy), chyba ze rozglądniesz się po komisach lub na Allegro e z pewnością znajdziesz sprzęt po atrakcyjniejszej cenie [pLaY]

strzałkami", przez co wielu z Was zgubiło orientację A sprawa jest prosta. musisz po prostu przejechać do innej strefy przez szlaban i jechać w przeciwnym kierunku do celu, robiąc dość spory objazd (w dół mapy) Teraz cisnij prosto od punku oznaczonego na mapie i dotrzesz do celu. [pLaY]

Zły kod dostępu
Mam problem z grą EXTERMINATION Nie wiem co zrobić w miejscu gdzie trzeba wprowadzić kod do komputera, aby wyłączyć 'security lock" Kod 51204191 który pisze bebka na szybie - nie działa! Co tam trzeba zrobić?" [Siwmad, forum psx net]

▶ Nic dziwnego, prawdziwy kod to 51204791 [pLaY]

Co będę z tego miał?
"Czy w TENCHU 3 za przejście poziomu na ocenę "Grand Master" nie dostaje się jakiś fantów? Bo póki co ilpa! Ne "GM" ciocham poziomy e tu ani tanfarów, ani paczki z nagą Japonką " [Wujek JJ, GDPE]

▶ **Za przejście** misji z oceną "Grend Master" (niestety wyzszej oceny nie można uzyskać, mimo że przechodziłem poziomy bez nakrycia, zabijając po cichu wszystkich przeciwników) jest większa ilość otrzymywanych przedmiotów (również tych "specjalnych") [pLaY]

Problem z niedowagą
"Utknąłem w DEAD TO RIGHT, dokładniej w

nielezy broń od walki na odległość (łuk/strzelba), chociaż możliwe jest tez uslekanie "pscółki", kiedy podlatuje niżej [kali]

Kali, co z tym?
'Jak zdobyć punkty NiV w Marvel Vs Capcom 2?" [Marcin Janka, Elbląg]

▶ **Było już** o tym wspominane niejeden raz na łamach "Kącika Bijatyk", a także przy okazji recenzji MvC2 Punkty owe zdobywa się podczas walk on-line [kali]

Sam Fisher w opałach
"Dotarłem do końca (chyba) drugiej planszy SPLINTER CELL na PS2 Jestem na dole obok drzwi, nad którymi znajduje się kamera - oczywiście rozwalam ją Podchodzę od drzwi i wyskakuje mi komunikat .. co robić?" [Soul, Radom]

▶ **Należy** wybrać mikrofon (Laser mic) z wyposazenia wcisnąć USE, a następnie nakierować 'kwadrat" na szklaną windę jadącą ku górze (znajduja się one w lewym rogu placu) Prawdopodobnie jednak nie otworzy się jeszcze owych drzwi, a komunikat informuje Cię ze zostawiłeś w widocznym miejscu jakieś ciało (prawdopodobnie w chłodni zostawiłeś zapalone świetło) [pLaY]

Sposób na czarodzieja
"Proszę o pomoc z grą PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT Doszedłem do wyspy DARK ISLE i na dalszej drodze stanął mi szaman Jak go pokonać?" [Zenon Toczyński, Gdańsk]

ISSN 1644-1125 INDEX 372129
Wydawca:
Orenda Invest
40-213 Katowice,
ul. Merkelki 33/32

ROK 2 · Numer 2/2003 (3)
Adres Redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcje - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr Scorp)
Redakcja:
Tomasz Nawrot (Torba), Tomasz Storan (Star), Jakub Szarleja (KiLu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Tomasz Kozieł (HIV), Marcin Kosman (Kosa), Bartłomiej Zadykowicz (ping), Wojciech Pawlak (Cox), Michał Mazur (Mozil), Houwa

Projekt graficzny:
Przemysław i Magdalena Ścierscy
Skład:
Przemysław i Magdalena Ścierscy, Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk
Korekta tekstów
Aneta Majdura, Marcin Kosman
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujat)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk (Loki)

Rysunki
Krzysztof Jakiel (Cysio) i Kleju

Numery archiwalne
Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl
Dyżury
wtorek godz 13-15, czwartek 9-11
tel (0-32) 203 52 19, w 329
Dział reklamy
Sebastian Kajdan
tel (0-32) 203 52 19, w 329

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane fotokopiowane reprodukowane tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

PORADNIA

▶ **Natykając** się pierwszy raz na Voodoo Master nie mozesz go pokonać. Rzuci on czar na Ciebie, który zmieni Ci sterowanie, więc czym predzej uciekaj od niego. Aby móc go pokonać, musisz najpierw zebrać pięć masek (Headhunter's Masks), a następnie udać się do Witch Doctor, który razyduje na wyspie Raven's View. W zamian za maski dostaniesz laleczkę voodoo, ktora wyleczy Cię z rzuconej kiątwy. Teraz śmigaj na Dark Isle, aby stanąć do walki z przeciwnikiem. Dysponuje on kilkoma niezłymi czarami, wzywa bandę szkieletorów, które musisz pokonać, odbiera Ci energię, którą automatycznie sobie dodaje, deszcz włóczni, które musisz omijać, zmienia Ci na chwilę sterowania. Tyle podpowiedzi, reszta należy do Ciebie! [pLaY]

Dokładna recepta

"Jak się robi transfery w grze PRO EVOLUTION SOCCER 2? Proszę o dokładne wyjaśnienie." [Kazik, GDPE]

▶ Zapewne masz na myśli transfery w MASTER LEAUGE. Sprawa wygląda następująco: podczas sezonu (choć czasami jest to niemożliwione) możesz złożyć oferty pracy zawodnikom. W tym celu wejdz do "TEAM MANAGEMENT", a następnie "NEGOTIATION". Teraz wybierz "APPLY", a przed Tobą zostanie wyświetlona lista wszystkich zawodników (w klubach, ma się rozumieć). Składasz delikwentowi ofertę, proponując roczną pensję (którą wypłacasz w ratach po każdym meczu) i czas gry (lepiej nie wycybyleć się na więcej niż 2-3 sezony). Mała uwaga: jeżeli piłkarz należy do ligowego klubu, będziesz musiał również zapłacić temu za transfer. Teraz wystarczy rozegrać mecz, po którym dostajesz odpowiedź - zawodnik albo przyjmie ofertę, albo odeśle Cię z kwitkiem. Nie warto przeginać z pensjami - czasami wystarczy dać zawodnikowi mniej niż żąda, aby wzmocnił Twoje szeregi. [pLaY]

Symulator Ściary

"Gram w HARVEST MOON: BACK TO NATURE na PS2 i nie mogę znaleźć wędki - proszę o pomoc!" [Micgel, Forum PE]

▶ **Od piątku** do niedzieli (między 7 a 10 rano) śmigaj nad ocean, gdzie po rozmowie z rybakiem otrzymasz upragnioną wędkę. [pLaY]

Czyżby Diabeł zapłakał?

"Brakuje mi pierwszego (posługując się rozpaską sekretów z Waszego pisma) sekretu w grze DMC. Krótko mówiąc: nie wychodzi mi pokonanie Sin Scythe jednym ciosem. Jego słabym punktem jest głowa, ale mimo, że załączam Devil Triggera i trafiam go w sagan (po tym, gdy próbuje pociąć mnie swoimi nożycami), to i tak on wytrzymuje uderzenie i nie ginie." [Gulczas, GDPE]

▶ Najpierw pociągnij przeciwnika ze stingera (bądź zwykłego ciosu) tak, aby ten zrobił "blok/garde", odsuwając jednocześnie nozyce i wysuwając swoją głowę - wykorzystaj to, strzelając z jak najbliższej odległości z shotguna. [pLaY]

A co, chcesz possać?

"Mam problem z grą MR MOSQUITO: w misji gdzie dziewczyna ćwiczy karate, znam tylko jedno miejsce ukłucia - gdzie jest reszta?" [Uzny, forum PE]

▶ **Z pewnością** masz na myśli 6 poziom. Miejsca ukłucia są dwa: lewa ręka (palec) oraz lewe część karku. Ale uwaga, aby drugi punkt był możliwy do uderzenia, musisz pyknąć jej telefon - gdy zacznie gadać, wiesz już co robić. [pLaY]

To Elvis żyja...?!

"Mam problem z grą SHEEP DOG AND WOLF. Kłopot związany jest z diabełkiem w levelu z amatami. W opisie PE, Koso podał sposób, lecz jest on bardzo niejasno napisany. Możecie to jaśniej wytłumaczyć? [Elvis, Forum PE]

▶ **Koso** to debeściak, ale widocznie zbyt mały,) ( ) Diabeł boi się światła, co też wykorzystaj. Na początku przeskakuj nad puszczanymi "falami", jednocześnie zbliżając się do niego coraz bliżej. Kiedy zacznie Cię gonić, musisz zakręcić mu w głowie - szybko biegaj wokół niego, aż ten zatrzyma się w miejscu i po chwili padnie. Teraz jest Twój ruch - postaw owieczkę na przycisk, a sam skacz po kolejnych łopatkach generatora. I oto inny sposób - dużo prostszy. [pLaY]

Słoń ma trąbę, o Loki...

"Jak zdenerwować tego popieprzonego słonia w grze THPS4? Czeszę tiki mu przed Ibem, a on nic! Podejrzewam, że trzeba go zdenerwować, aby w popiechu rozwalił drzwi do akwarium" [Old School, forum PE]

▶ **Aby wbić** się do akwarium, musisz dostać się na szczyt budynku, z którego skoczna tyl słonia i przegnnduj. [pLaY]

Ciężka zagadka

"Gram w TIMESPLITTERS 2, jestem w misji w ruinach Aztekow .. Dochodzę do miejsca, gdzie muszę ustawić odpowiednio 6 kolumn, żeby otworzyć drzwi. I tu jest problem. Jak należy ustawić te kolumny? [Xarou, forum PE]

▶ Stań u wejścia do komnaty tak, aby drzwi, która chcesz otworzyć były na wprost. Teraz ponumeruj sobie kolumny: w lewym rzędzie jako 1, 3, 5 - przy czym 1 to kolumna bliżej drzwi, 5 - bliżej Ciebie, w prawym rzędzie jako 2, 4, 6 - przy czym 2 to kolumna bliżej drzwi, 6 - bliżej Ciebie. Teraz obrób:
- filar 1 - 1 raz
- filar 2 - 3 razy
- filar 3 - 3 razy
- filar 4 - 3 razy
- filar 5 - 2 razy
- filar 6 - 2 razy

Drzwi powinny się otworzyć. Główne zasada jest taka, że takie same zwierzaki muszą znajdować się naprzeciw siebie. W krytycznych przypadkach warto zaliczyć poziom na "easy" i zapamiętać układ kolumn. [Torba]

O co chodzi jakby?

"Gram w SLY COOPER i mam problem z rozmieszczeniem butelek z podpowiedziami w 1 rundzie. Jeżeli nie chcę zapisywać stanu gry, to wszystko jest w porządku, wszystko można znaleźć, ale jeśli stworzymy na karcie plik do zapisu, to butelki znajdują się w innych miejscach, a nawet nie ma ich w ogóle i nie można ukończyć poziomu. Proszę o pomoc!" [Barton, e-mail]

▶ **Niepewne** sprawa, z tym szczególnym przypadkiem nie miałem do czynienie, ale potwierdzone jest, że gra zawiera usterki, która ujawniają się podczas używania nieautoryzowanych kart pamięci lub urządzeń typu Action Replay/Gameshark. Co prawda najczęstsze problemy to niemożność używania haka lub znikanie zdobytego wcześniej klucza, lecz biorąc pod uwagę fakt, że najczęściej pojawiają się w pierwszym etapie - opisany przypadek może mieć z tym coś wspólnego. [Torba]

Zakręcona rezydencja

"Posiadam grę RESIDENT EVIL na GC i mam problem. Grim Chris'em, byłem prawie wszędzie, 2 miejsca w rezydencji na parterze są zamknięte .. i nie wiem co dalej. Posiadam MO Disk, Stone Ring, dwa medaliony wyjęte z książek i Box, którego nie mogę otworzyć. Co robić?" [d3mon, forum PE]

▶ **Stone Ring** połącz z Metal Object znalezionym w rezydencji i użyj uzyskanego przedmiotu w słocie przy niebieskich drzwiach, prowadzących na zewnątrz rezydencji. Wolf oraz Eagle Medallion umieścisz później w posągach przy zbiorniku wodnym na dziedzińcu. Niestety nie wiedząc co już zrobiłeś, o czego nie (albo nie wiesz, że powinieneś zrobić) do dokładnych wyjaśnień przydałby się szczegółowy opis. [Torba]

Merieni

"Mam problem z drugim epizodem w grze SUPER MARIO SUNSHINE. W jaki sposób zabić wielką roślinę w "mtynie"? Napompowałem ją wodą, robiąc jakaś gulę na brzuchu. Pojawia się strzałka, o ja nie wiem co mam jej zrobić - help!" [Gamecubek, forum PE]

▶ **Intencję** miałes dobrą - pompowanie wodą to pierwszy krok do sukcesu. Na rzeczoną "gulę" na brzuchu musisz skoczyć i walnąć ją tylkiem ('L' podczas skoku) - tym razem wypompowując z rośliny wodę. Po trzech takich akcjach dostaniesz gwiazdkę. [Torba]

Gdzia?

"W grze METROID PRIME nie mogę znaleźć Spider-Balle: gdzie mam go szukać?" [Gamecubek, forum PE]

▶ **To** rozszerzenie, pozwalające poruszać się po szynach magnetycznych, zdobędziesz po walce z bossem - Thardusem w Duarantine Cave (Phendrana Drifts). Niestety nie wiem na jakim etapie gry jesteś, więc nie mogę podać szczegółów, gdyż jeśli przechodziss grę w określony przez autorów sposób, moment, w którym dostaniesz Spider-Ball poprzedzony jest naprawdę wieloma zadaniami. [Torba]

Devil ma uno problemo

"Proszę o podanie najłatwiejszego sposobu na pokonanie Tatoobesu na poziomie trudnosci "Lucia Must Die" w grze DMC2. Te „gupia" ryba jest niewidzialna !!!" [Magus, forum PE]

▶ **Nie ma** łatwego sposobu na tego kretyna, za to jest taki, który przynajmniej skutkował. Pływanie jest równie debilne, więc po pierwsze załóż Aqua Heart, dobrze mieć też naładowany DT - ale używaj go TYLKO do ataku (gold orb, vital i devil sters też mile widziane). Dreń łaktycznie cały czas jest niewidzialny i nie działa wtedy auto-celowanie, więc trzeba jakoś to ominąć. Podpłyń do jednego z filarów i ukryj się za nim, a ryba tam podpłynie. Kiedy znajdziesz się między dwoma filarami, ograniczysz pola walki, ułatwiając ręczna celowanie: strzelaj więc z kuszy ile wlezie. Kiedy ryba będzie blisko, tnij ostrzami - najlepiej Kiyamoor - i używaj DT. W końcu stwór zniszczy wszystkie filary i pozostanie atakować go w normalny sposób, DT i leczące przedmioty koniecznia pod ręką. Warto trzymać się teraz prostokątnego obszaru w środku pomieszczenia, starając się zmniejszyć odległość do ryby. Niestety, ze względu na umiejscowienie do tej walki nie ma możliwości zastosować bardziej wyrafinowanych taktyki. [Torba]

Myszkę byś chciał ..?

"Czy do PS2 można podłączyć klawiaturę i mysz od PC? Może są jakieś przejściówki?", [Grych Piotr, Gdańsk]

▶ Można, co więcej, nie trzeba stosować w tym celu żadnych przejściówek. PS2 posiada standardowy port USB 1.1, dzięki czemu wszystkie PeCetowe akcesoria z takim złączem będą z nim współpracować, pod warunkiem, że obsługi je gra (z tym jest już niestety gorzej - w grę wchodzi zaledwie kilka tytułów). Podobnie sprawa przedstawia się w przypadku Xbox'a - konsola ta wyposażona jest w cztery porty USB, różniące się od standardowych jedynie kształtem wtyczki. Teoretycznie więc, aby korzystać z myszy i innych PeCetowych gadżetów wystarczyłoby przylutować typowe gniazdo USB. Znów jednak problem stanowią gry, która - nieprzystosowane do obsługi takich akcesoriów - po prostu ich nie rozpoznają (każde urządzenie USB, jak pad, memorka, klawiatura czy kamerka internetowa ma swój własny ID). PeCetowe gadżety działają za to bez problemu z amatorskimi aplikacjami, dashboardami, Linuksem i częścią emulatorów. [KILu]

Znowu?

"Czy MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PS2) wykorzystuje myszkę i klewiaturę??" [Tupa, GDPE]

▶ Niestety nie. [KILu]

Strefa technicznych...

"Czy można podłączyć Xb do amplituneta pojedynczym złączem chinch?" Marek, mail

▶ **Chodzi Ci** zapewne o stanowiące alternatywę dla optycznego TOS-Linka (światłowód) łącze koaksjalne. Jest to możliwe, wymaga jednak drobnej przeróbki kabla lub samej konsoli, a dokładniej wykonanie mostka między 18 pinem, a masą (GND) i dolutowanie typowego gniazda chinch do pinów: 5 (ekran, GND) i 3 (sygnał). Numeracja pinów na rysunku poniżej (źródło - www.gamesx.com). [KILu]



Kalibracja Zwai?

"Po kalibracji lasera okazało się, że nie działają mi płyty DVD. Co mam robić, czy są sposoby naprawy DVD, a może jakaś inne kalibracje? Pomocy!" [BłAcHu, Jelenia Góra]

▶ **Tak** właśnie często kończy się kalibracja "na oko", lub przy wykorzystaniu bzdurnych poradników, mówiących o ustawieniu potencjometrów na określoną rezystancję. Jedyne, co Ci pozostaje to oddać konsolę do profesjonalnego, dysponującego oscyloskopem serwisu. Niestety szansa, że da się uratować czytnik jest niewielka. [KILu]

Ile kosztuja laser?

"Zepsuł mi się laser DVD w PS2 i mam w związku z tym pytanie: ile mniej więcej kosztują lasery do PS2?" [Michał Buczyński, e-mail]

▶ **Wymiana** czytnika w nieautoryzowanym serwisie, wraz z kalibracją i kilkumiesięczną (zazwyczaj 1-3) gwarancją to zazwyczaj wydatek rzędu 300-350 zł. W serwisie producenta konsoli operacja taka jest blisko dwukrotnie droższa. [KILu]

Czy leci z nami pilot?

"Czy pilot do PS2 pozwala na sterowanie wewnętrznym odtwarzaczem CD (zmianienie piosenek, przewijanie itp.) czy obsługuje tylko funkcje DVD?" [Marcin, Kraków]

▶ **Pilot** wyposazony jest w większość znanych z pada przycisków, pozwala więc nie tylko na sterowanie odtwarzaczem CD, ale też ("od biedy") granie. [KILu]

Padal

"Czy opłeca mi się kupić chiński nieoryginalny, ale dwukrotnie tańszy niz DS2 pad do PS2"? [MentoS, Gdańsk]

▶ **Pedy** takie rzeczywiście są tańsze, ale i zdecydowanie gorzej wykonane, mają też problemy z kompatybilnością i precyzją. Nie opłaca się w nie inwestować, lepiej kupić produkt certyfikowany lub wyprodukowany przez samo Sony. Podobnie rzecz ma się z kartami pamięci i kabiami A/V. [KILu]

Padnięty port w DC

"Posiadem DC i w pierwszym porcie konsole nie widzi memorki - w czym tkwi problem i jak to ewentualnie naprawić?" [???, GDPE]

▶ **Problem** tkwi w tym, że urządzenie - zazwyczaj nieoryginalne - pobiera zbyt wiele energii. Nie ma prostego lekarstwa, choć pomóc może przeczyszczenie styków w zasilaczu konsoli oraz gniazd memorki i pade. [KILu]

Kup sobia akulary

"Czy warto kupować VGA Box do PS2? Czy uzyskany obraz będzie porównywalny jakościowo do tego, jakbyśmy użyli RGB?" [Gość, forum PE]

▶ Obraz generowany przez VGA Box jest akceptowalnej, choć niestety ZNACZNIE gorszej, niz w przypadku większosci TV jakości. Wynika to z faktu, iz telewizor iskko rozmywa obraz, podczas gdy na monitorze jest on idealnie ostry, przez co wydawać się może postrzępiony, poszarpany, szybciej też męczy oczy. Znacznie łatwiej dostrzegalne stają się też wszelkie niedoskonałości, jak niskiej jakości tekstury, brak AA czy niewidoczne na TV błędy w grafice. VGA to drogie urządzenie, kupić warto je jedynie w ostateczności - lepiej zainwestować w dowolny

telewizor lub znacznie bardziej uniwersalną kartę TV do PC. [KILuj]

Problem Jordana

"Przechodzę w grze NBA STREET VOL. 2 tryb "Be A Legend", prócz tego ostatniego w Nowym Jorku. Jest tam napisane, że trzeba mieć "450 PROGRESS", a ja mam 440. Co mam zrobić, skoro wszystko przeszedłem, a te "10 PROGRESS" gdzieś wcięło? Ratujcie!" [Kazik, GDPE]

▶ **Masz** za niski poziom reputacji - musisz go zwiększyć do maksymalnego wskaźnika. Wybierz sobie ponadto inny poziom trudności, od tego, na którym grałeś dotychczas (nie ma znaczenie, gdzie zagrasz mecz) - gra też to powinna łyknąć i dostaniesz dodatkowe 10 punktów. [shi]

Problemy z FFX - litania

"W jakiej konkretnie lokacji mogę złapać potworka o nazwie "One-eye" (ten który zostawia broń z umiejętnością Triple AP)? [SobeK, Zakopane]

▶ One-Eye jest to potwór, który nie występuje jako przeciwnik w świecie FF. Aby go odblokować, należy złapać po cztery stwory Eyeball (beholdery) za pomocą umiejętności Capture. Jeżeli to zrobisz, One-Eye pojawi się jako jeden z bossów w Monster Arena. [pLaY]

"Jak zdobyć summona Magus Sisters? Mam już Airshipa i potrzebne przedmioty (Flower Scepter, Blossom Crown). Jednak jak podchodzę to tych drzwi w Remiem Temple, to nic się nie dzieje - co mam jeszcze zrobić?" [=CHINDOOS=, GDPE]

▶ Skoro posiadasz owa przedmioty, nie powinieneś mieć kłopotów za zdobyciem Magus Sisters. Problem może być inny - nie masz wszystkich aeonów. Musisz więc pokonać wszystkie aeony dostępne w grze, wraz z Anima i Yojimbo. Jak już to zrobisz, wróć do Remiem Temple i obejdź bokiem Bełgemine, a następnie podejdź do wspomnianych przez Ciebie drzwi, gdzie zdobędziesz upragnionego summona Magus Sisters. [pLaY]

"Grałem w lidze Blitzball'a i wygasł mi kontrakt z Botta, a że miał 2 level, nie chciałem go już w drużynie, więc nie podpisałem kontraktu ponownie. Wyszło mi z opcji Blitzball'a i gdy znowu chciałem zagrać mecz - wyskoczył mi komunikat, że mam za mało zawodników i nie mogę grać." [Igi, Wałbrzych]

▶ W takim wypadku musisz poszukać i zwerbować zawodnika, który aktualnie nie gra dla żadnego klubu i jednocześnie Ci odpowiada. Aby to zrobić musisz przy nim nacisnąć "kwadrat". Jeżeli dana postać grała w Blitzball'a, to zobaczysz na ekranie jej statystyki oraz to, czy jest wolna. [pLaY]

"Czy Wakka może grać w Blitzball? Jeżeli tak, to czy warto przyłączać go do drużyny? Na jakiej pozycji powinien grać?" [Roki, Legnica]

▶ Oczywiście że może. Jeżeli chcesz przyłączyć go do team'u, musisz zwerbować go na statku, płacąc mu śmieszne wynagrodzenie. Jako że jest napastnikiem, powinien grać razem z Tidusem na ataku. Jednak szczerze mówiąc, jest znacznie więcej lepszych zawodników od niego. [pLaY]

"Gdzie można znaleźć przedmiot dzięki któremu mogę podnosić parametr Luck na SB?" [Roki, Legnica]

▶ Przedmiot ten możesz dostać na Monster Arena, pokonując dwóch bossów: Earth Eater oraz Greater Sphere. Jeden z nich daje możliwość stworzenia tej umiejętności na pustych polach, natomiast drugi daje Fortune Sphere, dzięki któremu aktywuje się to pole. [pLaY]

"Mam pytanie: jakie jest najlepsze ustawienie Overdrive'ów??? [BsE, Szczecin]

▶ Najczęściej i najwygodniej korzysta się z trzech ustawień Overdrive ów: Stoic, Warrior oraz Comrade. W późniejszej części gry, kiedy masz już dość napakowana postacie, wystarczy Warrior oraz Comrade. [pLaY]

"Stoję już prawie trzeci dzień na Sphere Boardzie z Tidusem. Znajduje się przy zdolności Auto Life i nie mogę do niego się dostać, bo potrzebuje Lv. 4 (by odblokować wejście). Gdzie mogę znaleźć "klucz - Lv. 4' który odblokuje dostęp? Pokonałem już ostatnie wodolenie Seymoura. Nie zagłębiałem się jeszcze w Omega Ruins." [Roki, Legnica]

▶ Aby otrzymać przedmiot Level 4 Key Sphere należy przekupić za pomocą umiejętności "Bribe" (Rikku) potwora Chimera Brain (w lokacji Calm Lands). Za około 200 tys. gil powinien dać Ci dwa takie przedmioty. [pLaY]

"Nie wiem ile trzeba pakować aby sklepać ryja trzeciej formie Lady Yunalesce. Zwłaszcza, że nie umiem Yuną Holy. Co robić?" [BsE, Szczecin]

▶ Widocznie masz bardzo słabe postacie. Z tego wynika, że bardzo mało walczyłeś, a to błąd. Na początku przede wszystkim naładuj paski Overdrida Twoich Aeonów, aby od razu po ich przyzwaniu odpalić limita. Poza tym ustaw ładowanie pasków postaci na Warrior, a wtedy kiedy będziesz odnosił obrażenia - pasek będzie Ci się szybciej ładował. Reszta należy do Ciebie. [pLaY]

"Jak łatwo wygrywać mecze w Blitzball? W ogóle nie czaję o co tam chodzi, a jestem już prawie na końcu gry." [CELL7777, forum PE]

▶ W grze znajduje się tutorial który opisuje wszystkie zasady związane z tą mini-grą. Na początku Twoja drużyna jest bardzo słaba, ale jeżeli tylko Tidus zna Jecht Shot i Sphere Shot wygrywanie meczów nie stanowi większego problemu. Aby mieć tą technikę należy ją wykonać Tidusem na statku, który płynie do Luca. [pLaY]

"Ile trzeba w Blitzball'u wygrać Tourament'ów, żeby zdobyć wszystkie limity oraz Sigil?" [Roki, Legnica]

▶ Aby zdobyć wszystkie 4 limity dla Wakki, musisz wygrywać turnieje oraz ligi. Limity będą ukazywały się jako trofeum za zwycięstwo. Jeżeli już zdobędziesz owe limity, kolejną nagrodą za wygrane mecze będzie Jupiter Sigil. Nie można jednak określić, ile pojedynków stoczysz, ale przypuszczalnie będziesz musiał rozegrać z 50-70 spotkań. [pLaY]

"Jak zdobyć Mars Sygil? Trzeba jakieś dowolne stwory połapać, ale jaki jest "system"?" [BsE, Szczecin]

▶ Dostaniesz go na Monster Arena po złapaniu 10-ciu pełnych (po 10) zestawów dowolnych potworów. [pLaY]

"Mój Auron doszedł już do 9999HP i dalej licznik stanął. Czy można ten limit HP przekroczyć, a jeśli tak - to jak?" [Roki, Legnica]

▶ Tak. Aby było to możliwe, musisz mieć umiejętność Break HP Limit na swojej zbroi. Analogicznie w przypadku MP. Umiejętność tą można stworzyć w opcji CUSTOMIZE. Potrzebne do tego jest 30 sztuk Wings to Discovery. Bronie z taką umiejętnością można również wygrać pokonując Dark Aeony lub najpotężniejszych bossów z Monster Arena. [pLaY]

"Przy zdobywaniu Venus Sigila dla Lulu należy uniknąć 200 uderzeń piorunów pod rząd. Kumpel mówił że jest możliwość sprawdzenie swojego wyniku. Czy to prawda? Jeśli tak, to gdzie się to sprawdza" [Roki, Legnica]

▶ Wyniki można sprawdzać w Agency, u Rina. W środku jest specjalny zeszyt, który pokazuje Ci dokładny wynik Twoich zmagań. [pLaY]

"Gdzie lub od kogo najłatwiej dorwać zbroje z 3 lub 4 pustymi slotami?" [BsE, Szczecin]

▶ Zbroje i bronie z 4 pustymi slotami mozesz zakupić w Macalania Woods od brata O'aki. [pLaY]

"Kończę zbieranie Ultimate Weapons (został mi jeszcze Auron i Rikku), pytanie odnosi się do tego pierwszego - wziąłem miecz który był wbity niedaleko Temple of Stolen Fayth - gdzie mam go teraz zanieść?" [Dc_fan, Poznań]

▶ Broń tą musisz zanieść do Mushroom Rock. Podążaj prosto od początku tej lokacji, a gdy dojdziesz do drugiego rozwidlenia - skręć w lewo. Uważaj, gdyż na Twojej drodze będzie stać gość, który, jeżeli do niego zagadasz (a nie musisz), przyzwie Dark Magus Sisters. Na końcu ścieżki będzie platforma, która zawiezie Cię na górę, gdzie znajduje się posąg. Używając wspomnianego miecza a następnie badając Crest na ścianie, otrzymasz ostatnią broń dla Aurona. [pLaY]

"O co chodzi z treningami Chocobo? Mam FFX, kupę czasu ale zapomniałem że można je trenować. Gdzie to się robi i na czym to polega?" [Roki, Legnica]

▶ W FFX nie masz możliwości trenowanie Chocobosów, tak jak było to w FFVII. W Calm Lands możesz wziąć udział w czterech grach związanych z Chocobosami. Aby mieć do nich dostęp musisz porozmawiać z trenarką Chocobosów, która znajduje się w północno-zachodniej części tej lokacji. [pLaY]

"Jaki jest najlepszy skład w Blitzball'u i gdzie tych zawodników można znaleźć?" [Mika, Wrocław]

▶ Według mnie, najlepszy skład do gry w Blitzballe to: atak - Tidus oraz Wedge. O ile o tym pierwszym nie ma nawet co pisać, tak Wedge znajdziesz w Luca, przy wejściu na stadion. Pomoc - Elgaar. Zwerbujesz go na Airshipie (Comdor). Obrona - Naida oraz Lakkam. Naidę złapiesz w Calm Lands Central, stoi za lodą. Lakkam natomiast znajduje się w tym samym miejscu, co Elgaar - na statku (Comdor). Bramkarz: Durren. Zwerbujesz go w Calm Lands (Gorge Bottom), mieszkańca jaskini Cave of The Stolen Fayth. Z takim składem powinieneś bez problemu poradzić sobie z każdym przeciwnikiem. [pLaY]

"Kto daje najwięcej Dark Matter i ile jej potrzeba aby zrobić jeden Ribbon?" [Bse, Szczecin]

▶ Aby zrobić Ribbona należy posiadać 99 sztuk Dark Matter. Przedmioty te można dostać po pokonaniu bossów z Monster Arena, a także po zabiciu Dark Aeonów. Istnieje jeszcze jeden sposób na pozyskanie tych przedmiotów: musisz skompletować min. po 5 stworów do Monster Arena z każdego typu. Jeżeli Ci się uda, koleś prowadzący MA wręczy Ci 99 sztuk Dark Matter. [pLaY]

"Jaki jest sposób na uzyskanie 99 L.S. dla trzech postaci w jednej walce?" [Nika, Wrocław]

▶ Aby to zrobić musisz posiadać broń ze specjalnymi umiejętnościami: Overdrive-> AP, Triple Overdrive, Triple AP oraz Gillionaire (przede wszystkim liczą się pierwsze trzy umiejętności). Teraz wystarczy walczyć ne Monster Arena z Don Tonberrym, najlepiej zabijając go. Po walce zyskasz mnóstwo punktów doświadczenia. [pLaY]

"Czy ciężko jest zdobyć Sun Crest i Venus Crest? (...) Czy posiadając Celestiala mój Aeon ma Breake Damage, czy muszę jakoś Celestiala dopakować?" [Piotraz, Gdańsk]

▶ Zdobycie tych dwóch przedmiotów nie stanowi żadnego problemu. Sun Crest leży w skrzyni na terenie walki z Yunaleską, jednak uważaj, gdyż łatwo ją przegapić (nie za każdym razem pojawia się w tej lokacji). Jeżeli jej nie będzie, po prostu wyjdź z lokacji i wejdź z powrotem. Venus Crest natomiast znajduje się w skrzynce na Farplanes po ponownych odwiedzinach (...). Aby Aeony miały Breake Damage Limit musisz posiadać Celestial Weapon z odblokowanymi umiejętnościami. [pLaY]

"Jak odblokować Don Tonberry'ego i Cactuar Kinga na Monster Arena?" [Piotraz, Gdańsk]

▶ Aby odblokować tych przeciwników musisz łapać potwory do Monster Arena. Należy skompletować wszystkie stwory z Thunder Plains aby odblokować Cactuar Kinga. Don Tonberry odblokuje Ci się kiedy złapiesz wszystkie potwory z Cavern of The Stolen Fayth. [pLaY]

"Co można zrobić z Mark of Conquest - przedmiotem, który dostaje się za pokonanie Nemesisa?" [TaKeShiX, forum PE]

▶ Przedmiot ten jest w zasadzie bezużyteczny, bowiem nie możesz go nigdzie wykorzystać. Jest to jedynie trofeum za pokonanie tegoż bossa. [pLaY]

"Gdzie można zdobyć większą ilość Wings od Discovery?" [Yndin, forum PE]

▶ Wings od Discovery możesz dostać po pokonaniu Shinryu w Monster Arena, a także po przekupieniu Malboro. Za ok. 600 tys. gil powinien dać Ci 4 takie przedmioty. [pLaY]

"Znacie jakiś genialny sposób na zarabianie 1 mln gil na jednej walce?" [Yndin, forum PE]

▶ Tak, znam, wystarczy posłużyć się cheatami;) A tak na poważnie - niestety, nie ma takiego magicznego sposobu (a przynajmniej nie jest nam znany). Maksymalnie za jedną walkę możesz zdobyć 100 tys. gil. Jest to możliwe w Omega Ruins, gdzie musisz otworzyć skrzynie. Jeżeli ze skrzyni wydostanie się potwór, wystarczy go pokonać, posiadając w swym ekwipunku umiejętność Gillionaire. [pLaY]

"Czy Penance pojawia się w jakimś konkretnym miejscu, czy zaraz po pokonaniu ostatniego Darka?" [Yndin, forum PE]

▶ Pojawia się on w spisie lokacji na statku powietrznym. [pLaY]

"Chcę zdobyć ostateczną broń dla Wakki, czytałem że trzeba wygrać 5 meczy - ja wygrałem 12 i nic. Więc chodzi tu o 5 meczy, 5 poziom drużyny, czy trzeba wygrać chociaż raz Ligę albo Turniej?" [Yndin, forum PE]

▶ Aby zdobyć ostateczną broń dla Wakki, należy wygrać co najmniej 5 meczy (obojętnie jakich) w jednym turnieju (a co za tym idzie, wygrywasz cały turniej) a następnie udać się do Luca. Tam idź do kawiarni i porozmawiaj z barmanem, który da Ci upragnioną broń. Następnie mykaj do Macalania Woods aby odblokować umiejętności tejże broni. Potrzebujesz do tego Jupiter Crest oraz Jupiter Sigil. [pLaY]

"Przeglądałem właśnie listę nagród za Turniej, a na 1 miejscu zamiast nagrody pisze "Good Morning"! O co chodzi, to jakaś supar nagroda czy coś?" [Yndin, forum PE]

▶ Jest to jedna z technik, które może używać podczas meczu w Blitzball'a. [pLaY]

"Zabrałem 7 motyli w Macalanii i za skrzynki zabrałem Teleport Sphere. Co muszę zrobić żeby zgarnąć Siglie?" [Yndin, forum PE]

▶ Aby zdobyć Sigila dla Kimahnego należy złapać wszystkie motyle ze wszystkich lokacji w Macalania Forest, po zdobyciu AirShipa. [pLaY]

"Cały dzisiejszy dzień walczyłam z niejakim Seymourem i zawsze ginęłam w ten sam sposób - Overdrive Animy. Może jakaś podpowiedź?" [Strita, GDPE]

▶ Mała podpowiedź podczas gry pasek overdrive Animy osiągnie już prawie szczyt [??? - koso], przywołaj któregoś ze swoich Aeonów, np. Ifrit lub Shiva, a następnie wykonaj nim limit. Reszta należy do Ciebie! [pLaY]

"Na Calm Lands przy rozpedinie jest zejście w dół, którego pilnuje stary dziad, mówiący ze nie mogę tam zejść Co tam się znajduje?" [Gość, forum PE]

▶ Jest to miejsce, w którym mozesz zdobyć ostatnią, najmocniejszą broń dla Tidusa - Caladbolg Aby się tam jednak dostać musisz zaliczyć wszystkie wyścigi (mini-gry) Chocobosów a takze posiadać Celestial Mirror [pLaY]

"Czym różni się rozwój postaci na obu Sphere Gndach?" [GeScAn, forum PE]

▶ Różnica jest kolosalna, gdyż w siatce sferycznej (Sphere Grid) dla początkujących (Beginner) postacie mają z góry określone profesje, dzięki czemu możesz dowiedzieć się jaką profesje dla każdej z postaci sugerują twórcy gry Natomiast w siatce dla zaawansowanych (Expert) postacie zaczynają grę bardzo "blisko siebie" Oznacza to, że to Ty decydujesz o rozwoju i profesji postaci, np. z Lulu mozesz zrobić postać fizyczną. [pLaY]

"Co tak na prawdę daje parametr Luck w FFX ??" [Online3, forum PE]

▶ Parametr Luck jest bardzo ważny, gdyż od niego zalezy czy uda Ci się trafić zwykłym ciosem fizycznym któregoś z dobrych przeciwników np Dark Aeona. Aby bez problemów trafiać w takich przeciwnikow jak Dark Anima czy Dark Bahamut, wymagane jest powyzej 120 Luck [pLaY]

Typowe usterki konsol.

Konsola popsuć moze się na wiele sposobów, ewaria nie musi być jednak jednoznaczne z koniecznością oddania sprzętu do serwisu Czasem, gdy urządzenie jest juz po gwarancji, warto spróbować pozbyć się usterki samemu Poniżej opisane macie typowe dla popularnych konsol objawy i sposoby radzenia sobie z nimi Uwaga - przed KAZDYM rozebraniem konsoli należy odłączyć kabel zasilający, a następnie włączyć urządzenie (przycisk Power) w celu rozładowania kondensatorów z niebezpiecznego dla życia i zdrowia napięcia Pamiętajcie też, że mimo, iż opisane metody są sprawdzone, a ich skuteczność potwierdzona, WSZYSTKO robicie na własną odpowiedzialność. [KLu]

N64 / GB nie działa lub po włożeniu gry na ekranie jest "śleczka".
W doskonałej większości przypadków wystarczy dokładnie wyczyścić styki w konsoli i samym kartridzu, np. spirytusem. W przypadku GB, jeśli logo Nintendo nie pojawia się w ogóle, cart (najprawdopodobniej piracki) jest uszkodzony

Karta pamięci w PSX nie działa, blokując porty padów.
Niestety świadczy to o jej uszkodzeniu, a także o tym, ze nie była oryginalna (w tej chwili kupno oryginalnej memorki do PSX jest niezwykle trudne, dostępne w większości sklepów, kosztujące 15...30 zł karty w tekturowych pudełeczkach to niestety podrobki - Sony sprzedaje swoje produkty w plastikowych zgrzewkach nie dodaje też plastikowego etui)

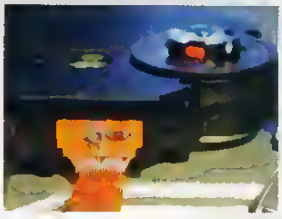
Uszkodzony trzpień w PSX.
Wymiana tej części jest bardzo łatwe, najpierw jednak należy ją zdobyć (serwisy zajmujące się naprawą konsol, Allegro, Lik-Sang - ceny od kilkunastu do 20-30 zł) Sama wymiana sprowadza się do podhaczenia oryginalnego trzpienia i nasadzenie nowego, uważając, by nie wcisnąć go za głęboko

W PSX nie działają porty.
Bardzo częste uszkodzenie, zazwyczaj wynikające z używania nieoryginalnych akcesoriów Naprawa wymaga umiejętności posługiwania się lutownicą i miernikiem Należy odnaleźć na płycie głównej konsoli bezpieczniki - czarne



elementy z dwucyfrowym numerem, oznaczone symbolem PS[xxx] (gdzie [xxx] to trzycyfrowy numer) (patrz foto) i po upewnieniu się, że nie przewodzą prądu (omomierz), wymienić je na nowe o takim samym oznaczeniu (kilkadziesiąt groszy/szt.) lub, w absolutnej OSTATECZNOŚCI (ryzyko uszkodzenia sprzętu po podłączeniu niesprawnego kontrolera lub memorki), zastąpić kawałkiem przewodu

PSX ma problemy z odczytem płyt.
Jeżeli czyszczenie soczewki spirytusem i przedmuchiwanie czytnika powietrzem w spray'u nie pomaga lekarstwem może okazać się minimalne "podkręcenie" lasera Czytniki optyczne ze względu na duży rozrzut parametrów diod laserowych oraz fakt, że zużywając się emitują one



coraz słabszy promień lasera, wyposazone są zawsze w kalibrowany fabrycznie potencjometr W przypadku PSX znajduje się on na module czytnika (patrz. foto), w warunkach domowych (profesjonalnie robi się to przy pomocy precyzyjnego oscyloskopu) wystarczy więc rozebrać konsolę i przy pomocy małego śrubokrętu minimalnie, o kilka, maksymalnie kilkanaście stopni (za względu na możliwość uszkodzenia lasera NIE WIĘCEJ!) pokręcić regulatorem w prawo, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara Najlepiej korygować położenie pokrętła minimalnie i po każdym ruchu sprawdzać, jak zachowuje się konsola - lepiej poświęcić na to nieco więcej czasu, niż przesadzić i nieodwracalnie uszkodzić czytnik

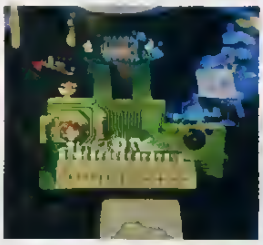
W DC nie działają porty.
Tu sprawę wygląda nieco inaczej, niż w PSX Na płytce z portami padów znajduje





się element oznaczony F1 Jest to rezystor wyposazony w szybki bezpiecznik topikowy, przepalający się w przypadku przeciążenia, a więc zazwyczaj w sytuacji, gdy podłączamy do konsoli nieoryginalne akcesoria Ze względu na trudną dostępność takich podzespołów zastąpić go można rezystorem o wartości ok. 1...10 i mocy min. 0,25W (w OSTATECZNOŚCI zworką) Elementy takie kupić można w dowolnym sklepie elektronicznym w cenie kilkadziesiąt gr/szt

DC ma problemy z odczytem płyt.
Sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, niz w przypadku PSX, ale tylko ze względu na umieszczony w trudno



dostępnym miejscu potencjometr Sam proces kalibracji przebiega identycznie, jednak jako ze poszukiwany element znajduje się w dolnej części czytnika ne samej jego ruchomej głowicy, koniecznym może okazać się wypięcie taśmy łączącej ją z resztą urządzenia. Uwaga - taśma jest niezwykle delikatna i łatwo ją uszkodzić!

DC resetuje się.
Przyczyną jest kurz i korozja na aluminiowych elementach, łączących płytkę zasilacza z resztą konsoli Należy rozebrać konsolę (zostaw włączony przycisk Power w celu rozładowanie kondensatorów), odkręcić dwie śrubki znajdujące się z lewej strony modułu zasilacza a następnie po podhaczeniu



małego, plastikowego zaczepu zdemontować płytkę (może wychodzić z oporami) Teraz wystarczy już tylko przeczyścić aluminiowe piny, najlepiej spirytusem lub specjalnym środkiem do konserwacji takich elementów Przy okazji warto odkurzyć resztę konsoli, np nie elektryzującym pędzelkiem lub - lepiej - powietrzem w spray'u

SKYNET

PlayStation 2
899,-*

- sprzedaż wysyłkowa 24h cała Polska
- dowóz na Dolnymśląsku
- sprzedaż ratalna
- profesionalny serwis
- skup

AKCESORIA Ps2

Memory Card 8MB Sony	99,-*
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Kierownica CYBER WHEEL	199,-
Kierownica LOGITECH	299,-
Pilot DVD	69,-
Pilot DVD Sony	119,-
Podstawka do PS2	29,-
Kabel Link PS2	29,-
Kabel RGB	19,-
PAL converter	49,-

X-BOX
Super cena !!!!

899,-*

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem i kartą pamięci

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

Tipsy & Triki

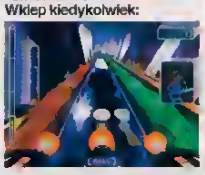
Tipsami, podobnie jak opisami, wspomagać powinieneś się jedynie w najgłębszych akiach desperacji, gdy zakliwowałeś się w grze lub jeśli nie widzisz rozwiązania. Horzysłaj z nich więc wówczas, gdy łaka ewentualnośc wysłąpi w Twoim przypadku. W innym razie nie psuj sobie zabawy "wspomagaczami", bo to przecież nie o to chodzi. Powodzenia!

opracowanie: pLaYmAn

A

▶Amplitude [PS2]

W środku piosenki wklep:
R3 R3 R3 R3 L3, L3 L3, L3, R3 - efekt 'Blurry'
Wklep kiedykolwiek:



L3 L3 L3 L3, R3, R3, R3 R3, L3 inne klejnoty
podczas gry:
✕,✕, ← ← R3 R3, → → - zmiana pozycji notek
Wklep kiedykolwiek.
L3, L3 L3, R3 R3, R3 L3 R3 L3 - niespodzianka

▶Apex (Razing Evoluzione) [Xbox]

Wybierz tryb "Dream" i rozpocznij nową grę wpisując jako imię WORLD, a wszystkie tracy w trybie Arcade zostaną odblokowane.

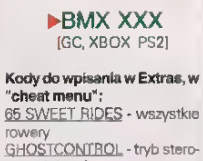
B

▶Battle Engine Aquila [PS2, XBOX]

Zacznij nową grę, wpisując jako imię jeden z poniższych kodów:
B4K42 - nieśmiertelność
!EVAH! - wszystkie poziomy
105770Y2 - odkryta galena

▶BMX XXX [GC, XBOX PS2]

Kody do wpisania w Extras, w "cheat menu":
65 SWEET RIDES - wszystkie rowery
GHOSTCONTROL - tryb sterowania 'ghost'
3RD SOG - tryb 'night vision



MAKEMEANGRY - tryb green skin'
FLUFFYBUNNY - tryb 'happy bunny'
XXX RATED CHEAT - wszystkie wstawki FMV
ELECTRICITYBAD - grasz jako Amish Boy
HEAVYPETTING tryb super crash'
PARABOLIC - tryb 'visible gap'
CHAMPAGNE ROOM - wszystkie poziomy

▶Buffy: The Vampire Slayer [Xbox]

Kody do wklepania w "extras menu":
slayer power
Y Y Y Black, Black, Black, Y, White Black Black White Y
niekończąca się energia:
Y White, Black Black White Y, Black Black Black Y Y Y
wszystkie cztery areny:
Y, Y, White, Black, Black Y Y Y Y Y White Black
grasz jako Dark Buffy w "Arene Mode":
Black, White, Y, Y, Black, Black White, Black, Black, White Black, Black, White, Black Black Black, White White

Jeżeli wklepałaś kombinacje poprawnie usłyszysz dźwięk White (biały), Black (czarny)

C

▶Cel Damage [Xbox]

Wpisz jako imię zawodnika:
ENCHILADA! wszystko odblokowane
MULTIPLEX! - wszystkie końcowe filmiki
UNIQUEWPNS - wszystkie bronie (Personals)
MELEEDEATH wszystkie bronie (Melee)
HAZARDOUS - wszystkie bronie (Hazard)
COUNTDEAD - grasz jako Count Earl
WHACKFAD - grasz jako Whack Angus
PENCILITIN - Pencil Rendering Mode
FANPLASTIC - Plastic Rendering Mode

D

▶Dancing Stage Megamix [PS2]

Szybka droga do odblokowania wszystkiego:
Wybierz tryb gry następnie 'single player' i przytrzymaj ▲ aby cofnąć się do głównego menu. Odblokowales wiśnie 3 piosenki. Powtarzaj kombinację, aż odblokujesz wszystkie tryby zabawy i 300 ukrytych piosenek

▶Def Jam Vendetta [GC]

Kombinacje do odblokowania zawodników:
Na ekranie z wyborem zawodnika przytrzymaj jednocześnie L+R+Z, a następnie szybko wklep jedną z poniższych kombinacji
Ani A,Y,B,X,Y
Bnggs (alternatywny kostium) A,B,X,Y,X
Bnggs (alternatywny kostium) A,B,Y,A,X
Carla A,Y,A,A,A
Chukkiez Y,Y,B,A,X
Cruz X,B,A,A,X
D-Mob Y,B,Y,A,X
D-Mob (alternatywny kostium) YYB,YY
Dan G A,X,A,X,Y
Deebo X,X,A,A,B
Deja X,Y,X,X,A
DMX X,A,X,B,Y
Drake B,Y,X,A,A
Drake (alternatywny kostium) A,B,B,X,X
Funkmaster Flex X,B,X,X,Y
Headache B,B,B,Y,X
House B,A,B,X,A
Iceberg Y,B,X,Y,X
Ludacris X,X,X,Y,B
Manny (alternatywny kostium) X,Y,X,Y,X
Masa A,X,B,Y,Y
Method Man Y,X,A,B,X
Moses B,B,Y,Y,A
N O R E X,Y,B,A,X
Nyne Y,X,A,A,B
Omar X,X,Y,B,B
Opal X,X,Y,Y,B
Peewee A,A,Y,B,Y
Peewee (alternatywny kostium) A,B,B,Y,X
Penny A,A,A,B,X
Pockets B,Y,X,Y,A
Proof (alternatywny kostium) A,Y,B,Y,X
Razor B,Y,B,X,A
Razor (alternatywny kostium) Y,X,A,B,B
Redman X,X,B,Y,A
Ruffneck A,Y,A,B,X
Ruffneck (alternatywny kostium) Y,X,B,A,Y
Scarface X,Y,A,B,Y
Sketch B,B,X,Y,A
Snowman B,B,A,A,X
Spider (alternatywny kostium) Y,B,A,Y,X
Steel A,B,X,X,B
Tai X,X,Y,A,X
Zaheer B,B,Y,A,A

▶Def Jam Vendetta [PS2]

Kombinacje do odblokowania zawodników:
Na ekranie z wyborem zawodnika przytrzymaj jednocześnie L1+L2+R1+R2 a następnie szybko wklep jedną z poniższych kombinacji
Ani ✕■▲●■
Bnggs (alternatywny kostium) ✕,▲,●,■,●
Bnggs (alternatywny kostium) ✕,▲,■,✕,●
Carla ✕,■,✕,✕,✕
Chukklez ■,■,▲,✕,●
Cruz ●,▲,✕,✕,●
D-Mob ■,▲,●,✕,●
D-Mob (alternatywny kostium) ■,■,▲,■,■
Dan G ✕,●,✕,●,■
Deebo ●,●,✕,✕,▲
Deja ●,■,●,●,✕
DMX ●,✕,●,▲,■
Drake ▲,■,●,✕,✕
Drake (alternate c●stume) ✕,▲,▲,●,●
Funkmaster Flex ●,▲,●,●,■
Headache ▲,▲,▲,■,●
House ▲,✕,▲,●,✕
Iceberg ■,▲,●,■,●
Ludacris ●,●,●,■,▲
Manny (alternatywny kostium) ●,■,●,■,●
Masa ✕,●,▲,■,■
Method Man ■,●,✕,▲,●
Moses ▲,▲,■,■,✕
N O R E ●,■,▲,✕,●
Nyne ■,●,✕,✕,▲
Omar ●,●,■,▲,▲
Opal ●,●,■,■,▲
Peewee ✕,✕,■,▲,■
Peewee (alternatywny kostium) ✕,▲,▲,■,●
Penny ✕,✕,✕,▲,●
Pockets ▲,■,●,■,✕
Proof (alternatywny kostium) ✕,■,▲,■,●
Razor ▲,■,▲,●,✕
Razor (alternatywny kostium) ■,●,✕,▲,▲
Redman ●,●,▲,■,✕
Ruffneck ✕,■,✕,▲,●
Ruffneck (alternatywny kostium) ■,●,▲,✕,■
Scarface ●,■,✕,▲,■
Sketch ▲,▲,●,■,✕
Snowman ▲,▲,✕,✕,●
Spider (alternatywny kostium) ■,▲,✕,■,●
Steel ✕,▲,●,●,▲
T'ai ●,●,■,✕,●
Zaheer ▲,▲,■,✕,✕

▶Devil May Cry 2 [PS2]

Dodatkowy kostium dla bohaterów
Zagraj pierwszą misję i zapisz stan gry. Zrestartuj grę, aby na ekranie z napisem "PRESS START BUTTON" wklepać kombinację
L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3
Jeżeli zrobisz to poprawnie, usłyszysz specyficzny dźwięk. Następnie wybierz 'LOAD GAME', a powinieneś móc wybrać dodatkowy kostium, naciskając **R1** lub **L1**

▶Dynasty Warrior 4 [PS2]

Będąc w głównym menu wklep podane poniżej kombinacje:
R1 R2 L1 L2 ■,■,▲,▲ - wszyscy generalowie
R1 R1 L1 L1 ■,▲,■,▲ wszyscy generalowie Shu
R1, R1, L1 L2 ■,■,■,▲ - wszyscy generalowie Wei
R2, R1 L2 L1 ▲,▲,▲,■ wszyscy generalowie Wu
L1 L1, R1 R1 ▲,▲,■,■ - alternatywne kostiumy

E

▶Enter the Matrix [PS2, GC Xbox]

Po rozpoczęciu gry idź do "hacking system" i wklej komendę umożliwiającą czitowanie (CHEATS). Teraz wklep kombinacje.
1DDF2556 niekończąca się amunicja
0034AFFF - maksymalna siła

F

▶Frequency [PS2]

Na ekranie tytułowym wklep:
↓,→,→,↑,←,←,↑,→,↓ a następnie podczas gry wykonaj jedną z poniższych kombinacji
←,→,→,←,↑ - autocatcher
→,←,←,→,↑ - multiplier
→,→,←,←,↑ - extra bumper
←,→,←,→,↓ - extra cnpplar
←,→,→,←,↓ - extra freestyler
←,→,←,→,↑ extra neutralizer

G

▶Grand Prix Challenge [PS2]

Kody.
REDJOCKS - podwyższają one AI przeciwników
TEAMPEEP - wszystkie trasy
IMHRACING - niespodzianka

▶Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo-Genewa [PS2]

Na ekranie z wyborem poziomu trudności przytrzymaj chwilkę L1+R1 a odblokujesz nowy poziom trudności Ace!

▶Gunmetal [Xbox]

Cała gra odblokowane:
Na ekranie z wyborem misji wklep kombinację przycisk w lewej gałce czarny prawy trigger przycisk w prawej gałce, biały, lewy trigger

Ukończenie wykonywanej misji:
Podczas gry wklep kombinację przycisk w lewej gałce biały biały, czarny przycisk w prawej gałce, biały

H

▶Haven: Call of the King [PS2]

Podczas gry wklep:
R2, L2 R1 ●,▲ L2,✕,■, a Twój pasek znowu będzie pełny

J

▶Jurassic Park: Operation Genesis [PS2]

Nietykalność:
Przytrzymaj R1, R2 L1 L2 a następnie wciśnij szybko ↑ na D-padzie

L

▶Loons: The Fight For Fame [Xbox]

Tryb dużych głów:
Podczas gry wciśnij pauzę przytrzymaj i wciśnij B B B B

M

▶Midnight Club II [PS2]

W cheat menu wklej poniżej podane kombinacje:
carcrobatics - niespodzianka (nie działa z rowerami!)
greenLantern - niekończące się Nitro
savethekids - rakiety i machine gun
gladiator - zero uszkodzenia
theCollector - wszystkie samochody
nmbuk - wszystko odblokowane (tylko w trybie arcade)

N

▶NBA Street Vol. 2 [GC, Xbox]

Po wpisaniu imienia, kiedy ujrzysz napis READY, przytrzymaj L i wklep szybko kombinacje:
✕, B, ✕ B - ABA basketball
B, Y, ✕ ✕ wszystkie stroje
X, X, X, Y - wybuchowe obręcze
B B Y Y - niekończące się turbo
B, Y Y ✕ wszystkie legendy NBA

▶NBA Street Vol. 2 [PS2]

Po wpisaniu imienia, kiedy ujrzysz napis READY, przytrzymaj L1 i wklep szybko te oto kombinacje:
● ■ ● ■ - wszystkie parkiety
■ ■ ▲ ▲ - niekończące się turbo
● ▲ ▲ ● WNBA Ball
■ ▲ ▲ ● - wszystkie legendy NBA
● ● ● ▲ - wybuchowe obręcze
■ ▲ ● ● - wszystkie stroje
▲ ● ■ ▲ - łatwe rzuty

P

▶Panzer Dragoon Orta [Xbox]

Nieśmiertelność:
W głównym menu wklep L, L, R, R ↑ ↓ ← →

Wybór poziomu:
Na ekranie tytułowym wklep ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X, Y White (biały)

W głównym menu "oryginalnego" PANZER DRAGOON, wklep kombinacje
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → - lewy trigger, prawy trigger - Episode 0
↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← - tryb 'rolling'
↑ ↑ ↓ ↑ → → ← → ↓ ↓ ↑ ↓ ← ← → ← - zobacz zakończenie gry
lewy trigger, prawy trigger, lewy trigger, prawy trigger ↑ ↓ ↑ ↓ ← → - tryb "wizard"

▶Primal [PS2]

Nieśmiertelność.
Wpisz MONSTROUS w cheat menu (nie zapomnij wcisnąć ■), a następnie wgraj stan gry bądź rozpocznij grę od początku

Wklep poniższe kody w cheat menu:
DEMONISE - nieśmiertelność
SNOWFLIGHT - scenki Solum odblokowane
CHARYBDIS - scenki Aquis odblokowane
FLINTLOCK - scenki Aetha odblokowane
SUNSTONE - scenki Volca odblokowane
ARCANUM wszystkie karty odblokowane
MORTIFIC - słabi przeciwnicy
SEABREEZE - filmik 'actors featurette' odblokowany
AURORA - bonusowe filmiki odblokowane
PSYCHOSIS - inne bonusowe filmiki odblokowane
MIRRORY - inne bonusowe filmiki odblokowane
ASCENDANT - inne bonusowe filmiki odblokowane

Q

▶Quantum Redshift [Xbox]

Jako nazwę profilu wpisz CHEAT, a następnie wejdź do opcji w głównym menu i wpisz jeden z podanych kodów:
Nematode - wszystkie postaci
ThinkBat - nieskończoność osłonki
RICEitup - ulepszone pojazdy
CHOCchoc - wszystkie 'easter eggs'
FishFace - nieskończone turbo
zoomZOOM - niespodzianka
headSLAP wszystkie trasy

R

▶Ratchet & Clank [PS2]

Po pokonaniu Dreka, wklep na ekranie 'goodies' następujące kombinacje.
comet-strike comet-strike, comet-strike, comet-strike, przewrót w tył, jednosekundowe kucnięcie, przewrót w tył, jednosekundowe kucnięcie, comet-strike, comet-strike, comet-strike comet-strike - chwilowa nieśmiertelność

przewrót w tył, hyper-strike, comet-strike, podwójny skok, hyper-strike przewrót w lewo przewrót w prawo, jednosekundowe kucnięcie - wielka głowa Clank a

przewrót w tył, przewrót w tył przewrót w tył, jednosekundowe kucnięcie, "wyciągający" skok jednosekundowy wślizg - wielka głowa Ratchet'a

"wyciągający" skok, przewrót w tył, przewrót w tył przewrót w tył, "wyciągający" skok, przewrót w tył, przewrót w tył przewrót w tył, "wyciągający" skok, przewrót w tył przewrót w tył przewrót w tył, jednosekundowe kucnięcie - wielkie głowy przeciwników

przewrót w lewo przewrót w prawo, przewrót w tył przewrót w tył, przewrót w tył, comet-strike podwójny skok, comet-strike, hyper-strike - wielkie głowy NPCS

przewrót w lewo, przewrót w lewo, przewrót w lewo, przewrót w lewo, multi-strike, hyper-strika, przewrót w prawo, przewrót w prawo przewrót w prawo przewrót w prawo podwójny skok, jednosekundowe kucnięcie - lustrzane odbicia poziomów

skok od ściany, skok od ściany, skok od ściany, skok od ściany, skok od ściany skok od ściany, skok od ściany, skok od ściany, skok od ściany, podwójny skok, hyper-strike - niespodzianka

▶Red Faction 2 [Xbox]

Wklep kombinacje w cheat menu:
Y, C W C, Y X, W, X cheat mode
W, W X, X Y, C, Y, C - wszystkie opcje
C, Y, X, W, Y, C X X wybór poziomu
X, X, Y W, Y, W C - super zdrowie
Y, W X, C, Y C X, W - niekończąca się amunicja
C, X, C, Y X, C, X, C - niekończące się granaty
C, C, C C C C, C, C - bouncy grenades
W, C X, Y, W, C X, Y - gibby explosions
X X X X C, Y, X X - gibby ammunition
C, Y, C Y, X X, W, W - rapid rails
C C C, C W X C, C - tryb "fat"
X, X, X, X, X, X, X X - "walking dead"
W, W, W, W W, W, W, W - "szalone" umieranie
Y Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y - "deszcz ognia"
Y X, C, W, C X, Y W - director's cut
Y, X, Y X, Y, X, Y X - żart twórców

W = biały
C = czarny

S

▶Silent Hill 3 [PS2]

Tryb Beginner i extra opcje:
W głównym menu wciśnij L1+L2+R1+R2

Douglas w bokserkach:
Po przejściu gry w głównym menu wybierz 'Extra New Game' i wklep kombinację
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ● X
Teraz podczas scenek Douglas nosić będzie bokserki

Ekstra kostiumy.
Po przejściu gry uaktywni się opcja 'Extra Costumes', wklep jedną z poniższych kombinacji

strój "Heather Shirt":
HappyBirthday
strój "Onsen":
I_Love_You
strój "Block Head":
PutHere2FeelJpy
strój "Don't Touch":
TOUCH_MY_HEART
strój "God Of Thunder"
GangsterGirl
strój "The Light":
LightToFuture
strój "Transience":
ShogyouMujou
strój "Killer Rebbit":
BlueRobbieW n
strój "Royal Flush":
01_03_08_11_12
strój "Golden Rooster":
cockadoodledoo
strój "Transform":
PrincessHeart
strój "Zipper":
Shut_your_mouth

▶State of Emergency [Xbox]

Podczas gry wklep kombinacje (uwaga, jeżeli nie działają, wtedy wciśnij pauzę i wklep ponownie):
C R W, L, A - jesteś mały
C, R, W, L, Y - jesteś duży
C, R, W, L, B - jesteś normalny
W, W, R R, A - wszystkie bronie
W, L, C R, Y - niekończąca się amunicja
W, L, C, R, A - nieśmiertelność
W, L, L, L, W, A - wybór poziomu
← ← ← ← Y - zakończenie danej misji

L = lewy trigger R = prawy trigger
W = biały, C = czarny

T

▶Tenchu: Wrath of Heaven [PS2]

Podczas wybieranie przedmiotów, wciśnij i przytrzymej R2+L2, a następnie wklep kombinację:
■ ■ ■ ↑ ← ↓, → - większa liczba przedmiotów

Podczas wybieranie przedmiotów wciśnij i przytrzymaj R1+L1, a następnie wklep kombinację:
↑ ■ ■ ← ■ ■ ↓ ■ ■ → ■ ■ - wszystkie przedmioty

Podczas gry wciśnij pauzę, a następnie wklep kombinację:
↑ ↓ → ← ■ ■ ■ - przywrócenie pełnego zdrowia

Na ekranie tytułowym wklep kombinację:
L1, R2 L2, R1 → ← L3, R3 - wszystkie postaci [uwaga L3 i R3 to przyciski 'w gałkach']

Podczas wybierenie misji wklep kombinację:
R3, L3 R2, L2, R1 L1 - wszystkie mapy [uwaga L3 i R3 to przyciski 'w gałkach']

Podczas wybierenie misji wklep kombinację:
L1, R1, L2, R2, → ■ L3, R3 - wszystkie misje [uwaga L3 i R3 to przyciski 'w gałkach']
Na ekranie tytułowym wklep kombinację:
L1, ↑, R1 ↓ L2 → R2, ← - bonusowy poziom



Na ekranie z napisem "START GAME" wklep kombinację:
↑ ↓, →, ← X, X, X poziom demonstracyjny

T

▶The Hulk [PS2, GC, Xbox]

Kody:
GMMSKIN - nieśmiertelność
FLSHWND regenerator
GRNCHTR - full kontynuacji
HLTHDSE - podwójne HP Hulka
BRNGITN - podwójne HP przeciwników
MMMYHLP - pół HP przeciwników
NMBTHIH - reset wyników
TRUBLVR - wybór poziomu
ANGMNGT - pełny pasek 'Rage'
ESTOFRY - niespodzianka
BRCESTN - rozwiązane puzle

▶The Sims [PS2]

Cheat menu:
Na ekranie głównego menu wciśnij równocześnie L1 + L2 + R1 + R2, a pojawi się 'cheat menu', w którym mozesz wklepać jeden z poniższych kodów

MIDAS - wszystkie tryby ne dwóch Graczy, wszystkie przedmioty oraz skóry
FREEALL - wszystkie przedmioty są bardzo tanie
PARTY M - odblokowuje tryb 'Party Motel'
SIMS - tryb 'Play The Sims' od razu udostępniony

▶The Sims [Xbox]

W głównym menu wciśnij oba tiggery, a odblokujesz cheat menu. Teraz wklep te oto kody:

MIDAS - odblokowuje wszystkie gry na 2 Graczy, przedmioty oraz skóry
FREEALL - wszystkie przedmioty za darmo
PARTY M - odblokowuje tryb 'Party Motel'
SIMS - od razu mozesz grać w trybie "THE SIMS'
FISH EYE - widok z pierwszej osoby



▶Treasure Planet [PS2]

W głównym menu wklep poniżej podana kombinacje:
R2 ← → R1 L1 ↑ ↓ L2 - wszystkie poziomy odblokowane
Right, O, Square, Square R1, R2, Left L2 - wszystkie wstawki FMV odblokowane
L2 ■ L1 ● R2 ■ L1 ● - nieśmiertelność

V

▶Vexx [Xbox]

Jako kod wpisz w "cheat menu":
XXEVMOOZGNAB - nieśmiertelność
XXEVERUTUF - wybór poziomu
XXEVOGOP - super skoki

▶Vexx [PS2]

Jako kod wpisz w "cheat menu":

XXEVREWOP - nieśmiertelność
XXEVPRAW - wybór poziomu
XXEVNOOM - super skoki

W

▶Wreckless: The Yakuza Missions [PS2]

Wszystkie misje:
Podczas podświetlania 'UNLIMITED TIME CHEAT', wciśnij równocześnie L2 + R1 + → + ● a następnie puść i szybko wciśnij podaną kombinację ponownie

▶WWE Crush Hour [PS2]

Podczas gry wciśnij pauzę, przytrzymaj L3 i wklep następujące kombinacje.
■ ● R1, L1, L2 ■ ■ ■ - wygrywasz dany poziom (tylko tryb Season)
▲ ● ● ● ● - pasek specjala rośnie szybciej
X L1, R1, R2 ▲ - niekończące się turbo

Będąc z głównym menu wklep następujące kombinacje:
L2, R2 ■ ● R1, R1, L1 ● ●
wszystkie sezony załczone
■ L2, R2 ● ■ L1, L1, L2 - wszystkie poziomy i pojazdy
L2 ■ R2 ● Kevin Nash odblokowany

X

▶X2: Wolverine's Revenge [GC]

W głównym menu wklep kombinacje.
B X, B, Y, Y, Y, R, R, Z - wszystkie wstawki FMV
B X, B, Y, Y, Y, L, L, Z - wszystkie kostiumy
B, X B, Y, Y, Y, R, R, Z - wszystkie pliki 'Cerebro'
B X, B, Y, B X, L R Z - wybór poziomu
B, B X X, Y, Y, X X, L, L, R, R, Z - cheat menu

L = lewy trigger
R = prawy trigger

▶X2: Wolverine's Revenge [PS2]

W głównym menu wklep kombinacje:
▲ ● ▲ ■ ■ ■ L1+L2 - wszystkie kostiumy
▲ ● ▲ ■ ■ ■ R1+R2 - wszystkie pliki 'Cerebro'
▲ ● ▲ ■ ▲ ● L1+R1 - wybór poziomu
▲ ▲ ● ● ■ ■ ● ● L1+R1+L2+R2 - cheat menu

▶X2: Wolverine's Revenge [Xbox]

W głównym menu wklep kombinację, a wszystko zostanie odblokowane:
X L, X, L, X X L, R, X, L, X, L, X, X L R

L = lewy trigger
R = prawy trigger



▶Devil May Cry 2 [PS2]

Najpierw wklep kod:
F450B6287A7C4D16

A teraz.

Niesmiertelność:
245DF1F29160114F
1450B1729570116E

Nieskończoność Devil Trigger:
1410927395F0117E
241DD2F291E011CF

Wszystkie bronie:
1410B17A957013CE

Niekończący się czas:
14401E369DF80C16

Wszystkie postaci:
14403E2F9CF013CE

Wszystkie amulety:
1410142914F015BC
2411572814F0150C
1411572814F0152C
0410172914F0552C

INFO - PANEL

platforma	GameCube
wydawca	Nintendo
gatunek	RPG-przygodowa
liczba graczy	1 (2 z GBA)
czas gry	20-50 godz.
stopień trudności	łatwy-średni
akcesoria	12 bl., GBA compatible
ocena w PSX EXTREME	9+ (Torba)
ocena średnia*	95%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)



Zelda to MOCNO wciągająca gra, lecz ma tę zaletę, że nawet jak słaneczka na dworze praży i żal marnować jego dobroczynnych promieni wystarczy metr zielonego materiału, sukienka koleżanki, karton i farby plakatowe. Trzeba jeszcze tylko zakupić parę kilogramów różowego żywca i już Link gotowy. Rzekłbym, że to nawet Zelda "na żywca".



OPIS PRZEJŚCIA

Jak zwykle, pierwsze kroki w grze objaśniam w miarę szczegółowo, dalej pozostawiając coraz więcej inwencji Graczu. Jeśli nie życzysz sobie czytać wszystkiego, zerknij tylko na **pogrubione fragmenty** - zawierają minimalną ilość informacji. Zaś teksty na zielonych podkładach dostarczą Ci dodatkowych danych, niekoniecznych do ukończenia gry, lecz często całkiem przydatnych. Zaczynamy

OUTSET ISLAND

Kluczowe przedmioty: Hero's Clothes, Hero's Shield, Hero's Sword, Bait Bag, Telescope

Po przebudzeniu zejdź po drabinie na dół i biegnij w stronę drewnianego mostu na zatoczce, prowadzącego do drugiej części wyspy. **Udaj się do domku babci**. Po drodze, skacząc możesz zebrać kilka rupii. W wiosce możesz rozmawiać z mieszkańcami, aby dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. Na piętrze dużego domu mieszka uczony Sturgeon, objaśni on zawiłości Ligi Forgetingu. Możesz też iść na górę i pogadać z nim, a także poczytać kartki z przydatnymi informacjami. Na parterze mieszka wojowniczy brat, Orca - łachawiec od rąbania mieczem, który tymczasem objaśni jak wykonać 'rolling attack'. Na wzgórzu za domem braci jest zagroda. Pogadaj z kobietą, a powie ona, że szuka zwierząt do zagrody. Złap w wiosce prosiaki(3) - naciśnij R i podczołgaj, a następnie złap zwierzę naciskając 'A' i zanieś do zagrody. Dostaniesz nagrodę.

Idź do domku niedaleko skrzynki na listy i po drabinie na poddasze. Dostaniesz legendarny strój - HERO'S CLOTHES. **Wracaj teraz do siostrzyczki Aryll.** Jest nadal na wieży obserwacyjnej, idź do niej, a otrzymasz w prezencie lunetę - TELESCOPE.

Od tej pory przedmioty ekwipujesz wchodząc do menu i naciskając na wybraną ikonę jeden z przycisków: X, Y, Z

Przydziel lunetę do jednego z przycisków i rozejrzyj się po okolicy. Spójrz na skrzynkę pocztową i listonosza - zoom za pomocą gałki C. Aryll zaczyna krzyczeć, popatrz na niebo - zobaczysz wielkie ptaszysko ze zdobyczą w szponach. Ścigający ptaka piracki okręt puszcza w jego stronę salwę, ten wypuszcza ze szponów zdobycz - dziewczynę, która spada do lasu. **Trzeba uratować dziewczynę, lecz najpierw musisz zdobyć miecz**. Idź do domu braci - Orca da Ci kilka lekcji walki mieczem, wystarczy wykonywać podawane na ekranie instrukcje:

1. Horizontal slice - B bez żadnego kierunku. Powtarzaj do skutku (8 razy)
2. Vertical slice - L + B. Powtórz.
3. Thrust attack - L + góra + B. Powtórz
4. Spin attack - przytrzymaj B, a następnie puść (lub zakręć wkoło gałkę kierunku). Powtórz
5. Parry - unik i natychmiastowa kontra, "zalokuj się na wrogu" i wciśnij A w momencie, gdy ikona przycisku zmieni wygląd (miecz zacznie świecić). Powtórz.
6. Jump attack - L + A. Powtórz.

W nagrodę za ukończony trening dostaniesz miecz - HERO'S SWORD

Zanim wyjdziesz spójrz na brązowy przedmiot leżący na półce powyżej makiety ryby. To KNIGHT'S CREST - koniecznie zbieraj je podczas przygody, gdyż za 10 sztuk Orca nauczy Cię nowego specjalnego ataku



pod-LINK'uj się

Przygoda Małego Linka w rzeczywistości jest Wielką przygodą, która w pewnym momencie każe przecierać oczy z podziwu nad swoim rozmachem. Nie chodzi o szczególny dramatyzm wydarzeń, skomplikowane rysy psychologiczne bohaterów czy do głębi poważną tematykę. Urzeka poczucie odbywania podróży poprzez iście magiczną krainę rodem z bajek. Zelda nie stanowi szczytowego osiągnięcia oferowanej Graczowi swobody, lecz w znakomity sposób buduje poczucia sporej niezależności. Dodajmy do tego zwyczajnie rewelacyjną grywalność, opartą nie tylko na przerajcownym wiodącym motywie gry, lecz również na tonach dodatkowych zadań, które pozwalają spędzić z Linkiem jeszcze kilka przesympatycznych godzin. I ten szczególny składnik sprawiający, że od gry eutenicznie nie sposób się oderwać, jeśl tylko trawi się jej specyfikę - kropla magii nadane rękami mistrzów



gwarantuje uśmiech od ucha do ucha. No i ten niemal wyczuwalny wiatr we włosach, e raczej szpiczastej czapce,). A, to akurat wentylator... Dość gadania - pora rozpocząć wspaniałą zabawę [torba]

Biegnij do lasu. Prowadzi do mega ścieżka w drugiej części wyspy, niedaleko domu otoczonego trawą. Na ścieżce znajdziesz znak, drzewka blokujące drogę zetnij mieczem

W domu obok gościa ścinającego trawę wczołgaj się pod łóżko, w pokoju za dziurą znajdziesz skrzynię z rupiami

Przebiegnij przez wiszący most i wejdź do groty

FOREST OF FAIRIES

Zobaczysz wiszącą na gołęzi dziewczynę. **Musisz do niej dotrzeć.**

W celu lepszej orientacji można ścinać mieczem trawę dla oznaczenia już zwiedzonych obszarów

Biegnij półką po prawej i zeskocz na dół. Czas na spotkanie z pierwszym przeciwnikiem - to Bokoblin. Rozwal go i następnie wskocz na pień drzewa i dalej na występ. Za głazem jest - na razie niedostępna, Fantonna Wrażek. Idź po kładzie i zeskocz na dół. Dwa ptaszyska zrzucą desant Bokoblinów. Po walce po znasz pannę Tetrę i będziesz świadkiem porwania Aryll. Po krótkich negocjacjach **przyda się poszukać tarczy**. Wróć do domu babci i wejdź na poddasze. Tarcza znikęło. Zejdź na dół, a babcia wręczy Ci zgubę - HERO'S SHIELD. Zanim znakręcisz się na pirackim statku wejdź do pływającego sklepu (obok okrętu) i kup sakwę na przynętę - BAIT BAG (20R) oraz przynętę: ALL PURPOSE BAIT (10R) i HYOI PEAR (10R). Jeśli pozwiedzałeś już wyspę, to najwyższy czas zostać piratem i rozpocząć prawdziwą przygodę!

OKRĘT PIRACKI

Klucze we przedmioty: Sports Bag

Pogadaj z Tetrą i idź pod pokład. Niko zaproponuje prosty test. Przyjdź po prawej podnosi platformy. Musisz, korzystając z platform oraz lin, dostać się na drugą stronę pomieszczenia. Pamiętaj, aby Link przed skokiem stał dokładnie naprzeciw liny i storaj się (hustając) wyczuć moment na puszczenie liny. W razie czego możesz zatrzymać linę przytrzymując 'R' i wyrównać pozycję liny w stosunku do platformy. Spiesz się, gdyż platformy są podniesione tylko przez minutę. Jak spadniesz, wejdź po drabinie i wyzwól test drugim przyciskiem. W nagrodę zobierz ze skrzyni sakwę na łupy - SPOILS BAG. Wracaj na pokład i wejdź na boczne gniazdo, ujrzysz coś wyjątkowego.

FORSAKEN FORTRESS

Jedynym sposobem dostania się do fortecy jest katapultowanie. Niestety, podczas operacji miecz wylądował w niedostępnym miejscu, trzeba więc pójść w ślady Snoja i cichaczem zbadać teren. Tetra komunikuje się z Tobą za pomocą magicznego kamienia, więc wcisnij 'A' kiedy zobaczysz, że zmienia kształt. Weź jednego z beczek, załóż na głowę i w tym przebraniu wejdź po schodach na kontrolowany strażniczymi światłami plac. Ostrożnie przejdź do dużych drewnianych drzwi i wejdź do środka. Jesteś w pokoju [A].

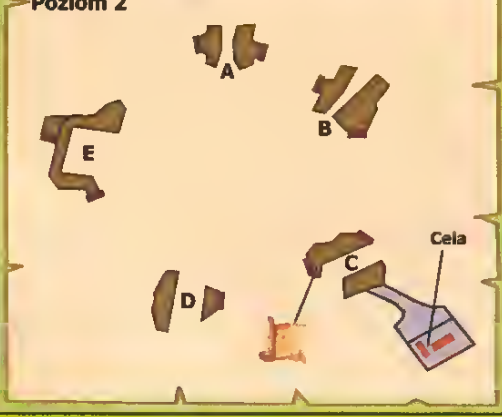
Musisz dostać się na drugie piętro fortecy. Poruszaj się po fortecy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wyjdź przez drzwi po prawej, patrząc od wejścia. W pokoju [B] zaroi się od Miniblinów – możesz z nimi walczyć lub użyć przynęty, co da na tyle czasu, aby wyjść z pomieszczenia drugimi drzwiami. Korytarz jest patrolowany przez dwa Mobliny. Użyj beczki i bardzo ostrożnie przekradnij się na drugą stronę. Ruszaj się, kiedy strażnicy są odwróceni plecami i znajdują się w pewnej odległości. Podstawą jest cierpliwość i poruszanie się małymi krokami. Jeśli Moblin coś zauważy, zacznie wąchać wokoło i w końcu wróci do patrolu. W razie wtopy znajdziesz się w więzieniu. W pokoju [C] odsuń beczki i stań na znalezionym pod nimi przycisku – otworzysz drzwi celi. W skrzyni jest fragment amuletu. Najszybszy sposób dostania się na drugie piętro to i tak trafienie do więzienia,) Idź do korytarza ze strażnikami i daj się schwytać.

CELA

Wskocz na stół, potem na półkę, przepchnij wazę i wczołgaj się w otwór. Na końcu tunelu czeka wolność. Biegnij w dół korytarza, aż do skrzyni. Jesteś na balkonie pokoju [C]. W skrzyni znajdziesz mapę labiryntu. Po linie przeskocz na drugą stronę i wejdź w drzwi po lewej (bliżej dzbanów), aby wyjść na zewnątrz fortecy.

Jeśli zdarzy się, że spadniesz na niższy poziom, aby uniknąć wracania daj się ponownie schwytać strażnikom. Zaoszczędza to sporo czasu.





Aby uspokoić upierdliwe szczury, rozsyp trochę zwykłej przynęty w pobliżu ich nory. Nie będą już Cię niepokoić, a dodatkowo zaoferują do kupienia różne towary, jednak po dwa razy wyższych niż normalnie cenach.

Pozbądź się reflektorów strażniczych. Drugie piętro to seria przejść i drabinek prowadzących na dachy z umieszczonymi reflektorami. Wyjdź na balkon po lewej i drabiną na górę. Strażnika załatw kijem wyjętym z dzbana lub blokuj się tarczą i zobierz odbity kij wroga. Pierwszy reflektor unieszkodliwiony. Zejdź na dół i wróć do pokoju [C] (gdzie była mapa) z tym, że teraz przejdź przez drugie drzwi (naprzeciw skrzyni). Wybierz łukowe przejście po lewej i biegnij wzdłuż zewnętrznego muru do drabiny i stanowiska z drugim reflektorem. Załatw strażnika i tym samym unieszkodliw reflektor. Do tego punktu można też dostać się, skacząc prosto ze stanowiska pierwszego reflektora na mury poniżej. Zejdź po drabinie do przepaści i przejdź drugimi drzwiami (na mapie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Za beczkami jest skrzynia, a w niej kompas - COMPASS. Po linie przeskocz na drugą stronę. Za drzwiami wybierz łukowe przejście po lewej i ścieżkę wiodącą do trzeciego – ostatniego reflektora. Załatw strażnika.

DO WIEŻY

Zejdź po drabinie do przejścia i przejdź drugimi drzwiami (na mapie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), w pokoju [A] przeskocz na drugą stronę i wyjdź na zewnątrz. Z lewej strony zepchnij skrzynię w razie potrzeby możesz skorzystać z drabiny. Przejdź przez drzwi, znajdziesz się w pokoju [E]. Weź beczkę i ostrożnie przekradnij się w stronę drzwi umieszczonych u góry schodów. Otwórz drzwi. Na zewnątrz biegnij w górę zakręcających schodów. Na szczycie znajdziesz beczkę, użyj jej i przejdź obok strażnika. Za rogiem idź w lewo i dalej w górę kamienną ścieżką. Dalej ostrożnie przejdź dwoma wąskimi gzymsami (wcisnij 'A' przy ścianie, w ten sposób możesz się poruszać) i schodami w górę, aż do końca. Czeka Cię walka, podnieś więc miecz i pozbądź się strażnika. Otwórz wielkie drzwi, za nimi znajdziesz uwięzione dziewczynki i Aryll. Niestety jeszcze nie czas na ratunek.

WINDFALL ISLAND

Kluczowe przedmioty: Sail, Tingle Tuner, Picto Box

Kiedy dojdziesz do siebie poznasz najważniejszego towarzysza podróży - gadającą łódź The King of Red Lions. Dowiesz się, że aby kontynuować podróż **koniecznie musisz zdobyć żagiel**. Udaj się w głąb wyspy. Spędzisz tu zapewne mnóstwo czasu, lecz tymczasem idź do miasteczka przez łukową bramę obok skrzynki na listy. Biegnij drożką, aż zobaczysz gościa w stroju eskimosa (mały, w futrze, przy drewnianym stoisku). Pogadaj z nim i zdecyduj się na zakup oferowanej przez niego rzeczy. Za 80 rupii dostaniesz dokładnie, to czego potrzebujesz, czyli żagiel - SAIL.

Eskimos to Zunari - jeśli pogadasz z nim po kupnie żagla, to dowiesz się, że warto wrócić jeśli już zdobędziesz Delivery Bag - sakwę na przesyłki. Dzięki temu będziesz mógł wykonać jeden z questów pobocznych.

Możesz od razu wyruszyć na morze, lub też pozwiedzać miasteczko, zdobywając przy tym kilka ciekawych przedmiotów. Wracaj do łodzi, wysłuchaj instrukcji i postaw żagiel. Na mapie masz zaznaczoną lokację docelową (F2), wyrównaj więc kierunek łodzi tak, by zgodził się z kierunkiem żółtej strzałki i żeglуj na wschód (E), wprost do wyspy na horyzoncie.

DRAGON ROOST ISLAND

Kluczowe przedmioty: Wind Waker, Grappling Hook, Delivery Bag, Bottle

Musisz zobaczyć się ze smokiem i pozyskać od niego potężny klejnot - Dia's Pearl. Łódź podaruje Ci magiczny artefakt Wind Waker, pozwalający kontrolować wiatr. Czas na krótki trening – powtarzaj sekwencję kierunków wyświetlaną na ekranie. Teraz biegnij zgodnie ze znakiem w kierunku Wind Shrine, skalnym tunelem na jego drugi koniec. Płyń na małą wysepkę, stań przed niebieską płytą i użyj Wind Wakera. Powtarzaj wyświetlane nuty (G, L, P) - nauczysz się melodii Wind's Requiem, która pozwala na dowolną zmianę kierunku wiatru. Wracaj na plażę z drugiej strony.

Jeśli cierpisz na brak gotówki, a masz już Hyoi Pear - użyj tej przynęty i połataj trochę mewą. Znajdź duży głaz oraz cegłę bomb wysoko na skale. Uderz w jedną z bomb, co spowoduje eksplozję i uwolni skrzynię z 200R.

Złap jedną z bomb i wysadź nią ogromny głaz blokujący ścieżkę, wciskając 'R' możesz ją położyć na ziemi (bomba eksploduje po ok. 5s). W ten sposób oczyść sobie całą drogę. Przejdź wąskim gzymsem nad zerwanym mostkiem i zeskocz w dół. Wysadź głaz i przejdź dalej po skrzyniach. Biegnij ścieżką do centrum pocztowego na końcu. Dostaniesz sakwę przesyłkową - DELIVERY BAG. **Znajdź Medli**, jest w pokoju na piętrze, do którego dądziesz rampą. Otrzymany list FATHER'S LETTER zanieś księciu Komali – jego pokój jest na poziomie, dokładnie pod rampą, na końcu korytarza. Daj księciu list i poczytaj z nim porozmawiaj. Odszukaj teraz Medli. Wracaj do głównego pomieszczenia i wbiegnij do tunelu obok strażnika z włócznią. Niestety most jest zerwany i nie ma możliwości, by przejść na drugą stronę. Zeskocz na dół i pogadaj z Medli. Zgodzi się jej pomóc. Podnieś dziewczynę, wejdź na mały kamienny podest i ustaw się naprzeciw skalnego występu. Poczekaj, aż będzie wiała w tamtym kierunku i rzuć Medli. Powinna doleciać do urwiska. Dostaniesz butelkę - BOTTLE. Napełnij ją w pobliskim źródełku i wejdź na górę po zerwanym moście. W pobliżu tunelu zaboczysz wyschnięte bomby, podlej je wodą z butelki. Bombą wysadź głaz poniżej, a woda zaleje krater. Przepłyń na drugą stronę. Weź bomby i wrzuć do zielonych dzbanów z przodu obu posągów (wymaga odpowiedniej wyczucia). Z przewróconych posągów powstanie pomost. Biegnij ścieżką wprost do groty.

DRAGON ROOST CAVERN

Lewy posąg przeciągnij do przodu, środkowy zaś przeciągnij w miejsce lewego. Przejdź dalej do pokoju [A]. Rozwal Bokoblny, zabierz klucz, odpal gałąź i zapal dwie pochodnie na podeście po lewej. Pojawi się skrzynia, a w niej SMALL KEY.

We wszystkich labiryntach znajdziesz duże pomarańczowe dzbany. Są to teleporty pomiędzy poszczególnymi obszarami labiryntu. Aby zadziałały musisz znaleźć wszystkie, oraz usunąć blokujące je przeszkody.

Otwórz drzwi, na końcu korytarza zniszcz mieczem drewnianą zaporę. Wejdź do głównego pomieszczenia labiryntu – pokoju [B]. Zwiedzaj jaskinię zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Biegnij drewnianym pomostem i zeskocz na dół. Wysuń blok i po nim wejdź na drugą część pomostu. Uważaj na gejzer – ławy i przejdź pomostem do końca. Walcząc z nietoperzami uważaj, aby nie ściąć im mostu. Bombą wysadź głaz i otwórz drzwi. Pokój [C] częściowo jest zalany lawą. Weź dzban z wodą i rzuć w lawę, pojawi się kawałek stałego gruntu (no 15s). Przeskocz po nim w stronę skrzyni i zobierz mapę - DUNGEON MAP. Weź kolejny dzban, rzuć w lawę i przeskocz w stronę drabiny. Wejdź na górę i otwórz drzwi.

LEGENDA

- Mapa Labiryntu
- Kompas
- Wielki Klucz
- Mapa (Treasure Chart)
- Serce
- Mały Klucz
- Statua/Bonus Tingla
- Skrzynia

Dragon Roost Cavern Poziom 1



W pokoju [D] podejdz do desek i zalatw goblina. Wez jego bron i przebij się przez drugą zaporę. Dalej rozwal zaporę z lewej i za skrzyni wez klucz. Przejdź przez drzwi, wrócisz do pokoju [B]. Rzuć dzbanem w bombę, wysadzisz głaz. Przejdź po desce i biegnij do zamkniętych drzwi na wprost, otworz je. Pokoj [E] w prawo narazie nie mozesz iść, biegnij na wprost i rozwal deski z lewej. Załatw goblina, zdobytym kijem podpal drugą zaporę. Stań na przycisku. Na zewnątrz przejdz mostem i drabiną do gory unikając tryskającej lawy. Rozwal ptaszysko i przejdź gzymsem uważając na lawę. Następny gzyms pokonaj zwisając na rękach. Bombę rzuc w stronę głazu i wejdź w odsłonięte drzwi. Pokoj [F] - wyciągnij dalne bloki ze stosu tak aby utworzyły stopnie, wejdz po stosie na górę.

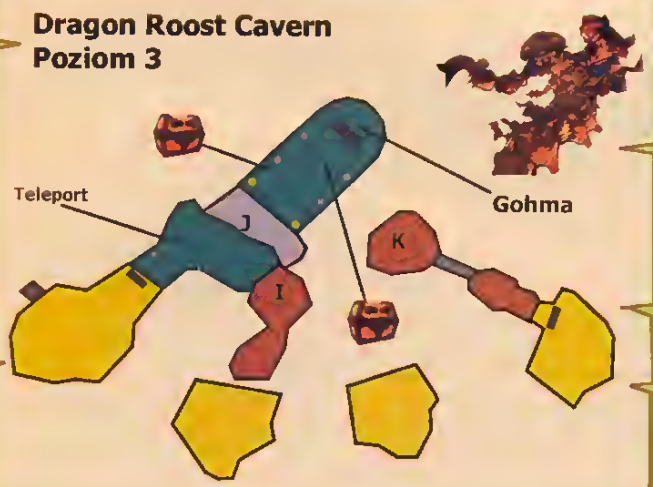
Za blokami ukryte są wąskie tunele zawierające trochę rupii, mozna się do nich dostac odpowiednio przesuwając bloki.

Mozesz nakarmic szczury, żeby nie kradły kasy. Wysun blok i wejdz na półkę, ze skrzyni zabierz kompas. Wez z dzbana ryb, podpal i rzuc w stronę drewnianej zapory. Za skrzyni wez klucz i otworz drzwi na zewnątrz. Idź schodami w górę, załatw ptaszysko i z gniazda wez kolejny klucz. Wejdz do pokoju [G] i zrob z kija pochodnię. Biegnij do pochodni w centrum pomieszczenia, zniszcz nietoperki i podpal zaporę. Otworz skrzynię i biegnij do zablokowanych drzwi na końcu pokoju. Podpol obie pochodnie i idź dalej. Jestes u gory w centralnej komnacie. Odblokuj bombą teleportacyjny dzban i przejdź mostem na drugą stronę. W pokoju [H] załatw 3 goblinów: pierwszy pojawi się na starcie, drugi czai się w dzbanku na półce po lewej, trzeci w dzbanie na półce nad drzwiami (wtacz się na scianę). Podpol pochodnię i ze skrzyni wez Treasure Chart. Teraz drabiną na górę i do pokoju [I]. Rzuć dzbanem w robala na wysepce, jeśli trafisz zwinie się w kłębek. Wykonuj go. Wez dzban z wodą i stań na wysepce. Poczekaj, aż fontanna lawy opadnie i moment poźniej rzuc dzbanem. Wskocz na powstały grunt i gdy fontanna wystrzeli, zeskocz na drewniany pomost powyżej. Trzecie piętro, pokoj [J]. Wysadz bombą oba głazy i przejdź przez odkryte drzwi. Na zewnątrz biegnij szybko po wałkach się schodach. Za bramą pokonaj przeciwników i pogadaj z Medli. Dostaniesz hak z liną - GRAPPLING HOOK. Wejdz po schodach i używając haka przeskocz, aż do drewnianej zapory. Zniszcz ją i zeskocz na poziom niżej. Nie wchodź w drzwi, tylko za pomocą haka dostań się w dół gory do przeciwległego występu. W pokoju [K] rozwal 2 goblinów, podpal liny mostu, spodniesz na półkę poniżej, otwórz skrzynię. W następnym pomieszczeniu wejdz do klatki i stań dokładnie pośrodku, pomiędzy linami. Przytrzymaj B wykonując obrotowy atak i sciając liny. Gdy dach klatki opadnie, wskocz do wejścia w ścianie i po wiszących platformach skocz do drabiny. Wejdz na górę. Podejdź do krawędzi i wyceluj hak w uchwyt u gory, następnie zeskocz z powrotem na krawędź. Przejdź do pokoju [L]. Użyj haka ale wiszac zatrzymaj linę i obroc się w kierunku wiszących platform. Dostań się po nich na koniec pomieszczenia. Pokoj [M] - 'załoku' się na robalu i kiedy podniesie się, uderz go skaczac (A). Zwinie się w kłębek więc połaz go na przycisku i ze skrzyni wez klucz. BIG KEY. Wracaj do gejzera kawy w głównym pomieszczeniu i platformą do gory do pokoju [K]. Użyj dzbana z wodą, korzystając z lawy podjedz na górę. Wyjdz na zewnątrz i hakiem wywiadź się w górę do pokoju [J].

Dragon Roost Cavern Poziom 2



Dragon Roost Cavern Poziom 3



[Użyj teleportu, aby wrócic na początek labiryntu. W pokoju [E] została skrzynia, do której można się dostać za pomocą liny. W środku jest Treasure Chart.]

Użyj haka, na drugiej stronie opróżnij skrzynię, uzupełnij energię i otwórz drzwi.

BOSS - GOHMA



Cały czas poruszaj się unikając kleszczy skorpiona. Jeśli zostaniesz uwięziony pomiędzy dwoma kleszczami, przeturlaj się szybko na zewnątrz, w innym wypadku Gohma plunie ogniem. Z sufitu zwisa ogon. Valna użyj liny z hakiem i zaczep się na ogonie. Kołysanie spowoduje zawalenie się sufitu, który przywali potwora, uszkadzając jego pancerz. Powtórz operację. Najbezpieczniej jest za pomocą liny dostać się na drewniane platformy - z daleka od atakow, a w dzbanach można znaleźć serca. Po trzech ruchach pancerz skorpiona odpadnie. Z powierzchni ziemi hakiem przyciągnij wielkie oko potwora i mij szybko mieczem. Operację w razie potrzeby powtórz, a po chwili pożegnasz się z Gohmą.

Zabierz duże serce i wejdz w wir powietrza w centrum komnaty, powrocisz na plażę. Po rozmowie z Medli i księciem Komali wejdziesz w posiadanie klejnotu DIN'S PEARL. Jeśli ma zrobiłes tego wczesniej, odszukaj ołtarz z drugiej strony wyspy i naucz się piesni. Wsiadaj do łodzi, zagraj Wind's Requiem, ustaw wiatr na południe (S) i ruszaj na morze. Kierunek na F6.

Moment później z wody wychyli się Merman - tryton i wykona na mapie kilka dopisków dotyczących Dragon Roost Island. Dowiesz się, ze w każdym sektorze mapy mozesz spotkac Mermana, musisz tylko rzucić do wody zwykłą przynętę, a tryton chętnie uzupełni mapę. Dodatkowo da również wskazówki na temat pobliskiej wyspy.

Jeśli chcesz, mozesz zahaczyć o pobliski sektor F5. Spotkasz tam jedną z drewnianych łodzi podwodnych, wbij się na pokład, rozwal Bokoblinu i wez butelkę - BOTTLE.

FOREST HAVEN

Kluczowe przedmioty: DEKU LEAF, BOOMERANG

Pora odszukać drugi z magicznych klejnotów.
Wyskakuj na brzeg i z pomocą haka zacznij wspinaczkę w kierunku sadzawki powyżej wodospadu.

Grappling Hook okaze się przydatny również w innym celu. 'Lokując' się na przeciwniku i strzelając hakiem mozesz kraść dodatkowe cenne łupy przechowywane w Spoils Bag.

Uważaj na błyskawicznie wyrastające z ziemi "rośliny" Boka Baba - mieczem w łeb i zetnij łodygę. Z najwyższej półki przedostań się na wysepkę na krawędzi wodospadu. Wyjmij tarczę i odbij kamienie wypluwane przez Octoroka. Skarz w stronę lekka płaszczystej wysepki. Załatw tarczą drugiego Octaraka. Użyj haka i wejdz do jaskini. Idź strumieniem pod prąd aż dojdziesz do Wielkiego Drzewa Deku. Aktualnie Drzewo jest obgryzane przez zielowate ChuChu. Turlaniem uderz w pień Deku i wybij za da nogi opadające zelki. Wdzięczny Deku postanawia przekazać Ci klejnot Farore podczas ceremonii Karokow. Tymczasem jeden z nich **Makar zaginął gdzies w Forbidden Woods i trzeba go odszukac.**





Jeśli rozpocząłes wczesniej starania o zdobycie Deluxe Picto Box, mozesz teraz złapac do butelki jednego z najjaśniejszych świetlików i zawiozc Lenzo. Narazie jednak wrócic mozesz tylko kierując się prosto na Dragon Roost (N), a później na Windfall (W).

Musisz teraz zdobyc magiczny liść umożliwiający latanie. Znajduje się on na szczycie jaskini. Odszukaj roślinę z fioletowym pękatym kielichem. Stań naprzeciw niej i wskocz do środka. Wewnątrz pomoz sobie kamerą i szybko ustaw się tak aby łodyga następnej rośliny była posrodku górnej krawędzi ekranu. Po trzech sekundach roślina wystrzeli Cię w powietrze, trzymając kierunek do przodu przeskoczysz do kolejnej rośliny. Jeśli nie zdążysz dobrze się ustawic, puść kierunek i poczekaj, aż spadniesz z powrotem do kielicha. Kontynuuj, aż dostaniesz się na gałąź. Ustaw się dokładnie i używając haka przeskocz do następnej rośliny. Pięc skakow dalej wejdziesz w posiadanie liścia Deku - DEKU LEAF.

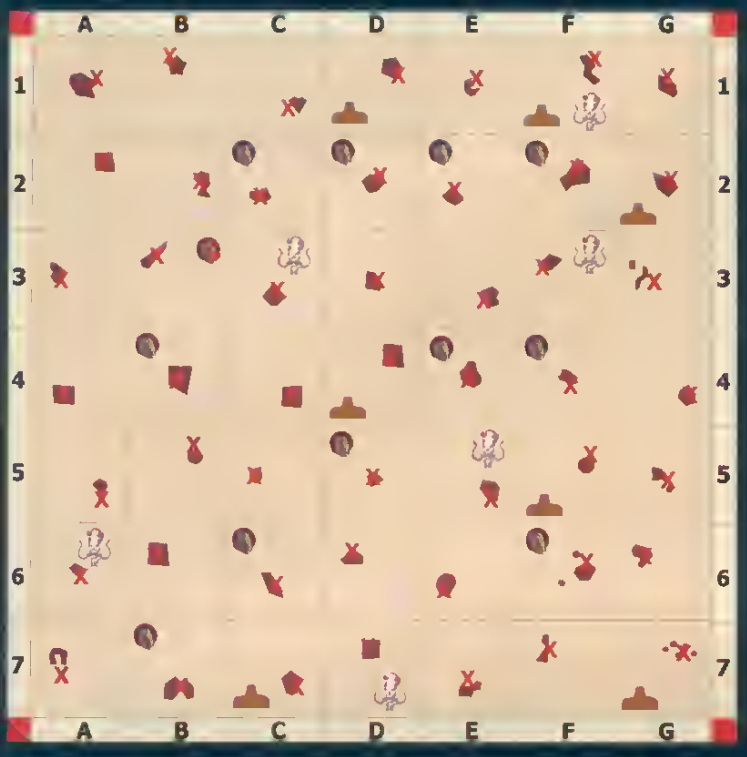


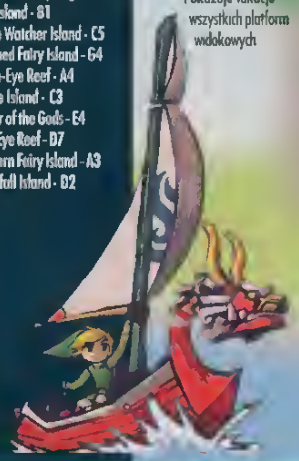
Dragon Roost Cavern Poziom 4



LOKALIZACJE WYSP

Angular Isles - E7
Rud's Peak Rock - G5
Bowling Course - F7
Bomb Island - F5
Cliff Plateau Isles - G6
Crescent Moon Island - E1
Cyclops Reef - C4
Diamond Steppe Island - A6
Dragon Roost Island - F2
Eastern Fairy Island - E3
Eastern Triangle Island - F4
Fire Mountain - F3
Five-Eye Reef - B6
Five-Star Isles - G7
Flight Control Platform - G2
Forest Haven - F6
Forsaken Fortress - A1
Four-Eye Reef - A2
Gale Isle - D1
Greatfish Isle - B4
Headstone Island - C7
Horseshoe Island - A7
Ice Ring Isle - E6
Islet of Steel - B5
Mother&Child Isles - B2
Needle Rock Isle - A5
Northern Fairy Island - C1
Northern Triangle Island - D3
Outset Island - B7
Overlook Island - G4
Pawprint Isle - E2
Private Oasis - E5
Rock Spire Island - B3
Seven-Star Isles - F1
Shark Island - C6
Six-Eye Reef - D4
Southern Fairy Island - D6
Southern Triangle Island - D5
Spectacle Island - C2
Star Belt Archipelago - G3
Star Island - B1
Stone Watcher Island - C5
Thorned Fairy Island - G4
Three-Eye Reef - A4
Tingle Island - C3
Tower of the Gods - E4
Two-Eye Reef - D7
Western Fairy Island - A3
Windfall Island - B2





MAPY QUESTOWE (Quest Charts)

Tingle's Chart
Uwolnij Tingla z więzienia na Windfall Island
Pokazuje lokalizację wyspy Tingla

Beedle's Chart
Sprawdź skrzynkę pocztową po zdobyciu bomb
Pokazuje lokację sklepu Beedle'a

iN-credible Chart
Otrzymywana po wydarzeniach w Hyrule ujawniających prawdę o Ganondarfie i Zeldzie. Cena 201R.
Wskazuje lokacje Triforce Charts

Platform Chart
Na łodzi podwodnej w pobliżu Flight Control Platform
Pokazuje lokacje wszystkich platform wodokowych

Light Ring Chart
Treasure Chart 21
Pokazuje lokacje kręgów światła widniejących podczas pełni księżyca

Ghost Ship Chart
Ukryta grota i labirynt teleportów na Diamond Steppe Island
Wskazuje lokacje Statku Widma i fazy księżyca, w ktorych się pojawia

Sea Hearts Chart
Treasure Chart 32
Wskazuje lokacje 11 zatopionych w morzu serduszek

Submarine Chart
Uruchom przełączniki w jaskini na Bowling Course
Wskazuje lokacje łodzi podwodnych

Secret Cave Chart
Treasure Chart 13
Wskazuje lokacje sekretnych jaskin

Island Hearts Chart
Treasure Chart 19
Wskazuje lokacje 33 ukrytych na łądzie serduszek

Octo Chart
Treasure Chart 26
Wskazuje lokacje Wielkich Ośmiarnic oraz ilość ich oczu

Great Fairy Chart
Treasure Chart 41
Wskazuje lokacje 8 Wielkich Wrózek



Przygody Linka to istny sen wrażliwy zapalonego kartografa ilość rożnego rodzaju map przechodzi wszelkie wyobrażenia, a powiązania między nimi są całkiem złożone

MAPY MORSKIE

Kolory map:
Niebieski - mapy skarbow
Czerwony - mapy questowe
Fioletowy - mapy Triforca
Zielony - pozostałe

MAPY SKARBÓW (TREASURE CHARTS)

Numer mapy
Gdzie zdobyc
Lokacja skrzyni/Zawartość

Treasure Chart 1
Forbidden Woods
E5/200R

Treasure Chart 2
Daj ojcu Maggie 20 Skull Necklaces
B3/serduszka

Treasure Chart 3
Z najwyższej półki ponad Great Oaku Tree przelec na wyspę obok Forest Haven
E3/200R

Treasure Chart 4
Da kupienia za 900R w pływającym sklepie niedaleko Rock Spire Island
D6/serduszka

Treasure Chart 5
Wind Temple
G4/serduszka

Treasure Chart 6
Tower of the Gods
D4/200R

Treasure Chart 7
Do wygrania w statki (Zee Fleet) na Windfall Island
B1/200R

Treasure Chart 8
W ukrytej jaskini na Horseshoe Island
A3/200R

Treasure Chart 9
W łodzi podwodnej niedaleko Crescent Moon Island
A7/200R

Treasure Chart 10
W skrzyni na Crescent Moon Island
C3/200R

Treasure Chart 11
Dragon Roost Cavern
E1/serduszka

Treasure Chart 12
Earth Temple
B6/200R

Treasure Chart 13
Zniszcz wszystkie łodzie i działo na Two-Eye Reef
G1/Secret Cave Chart

Treasure Chart 14
Wybij szczury na łodzi podwodnej niedaleka Headstone Island
E4/200R

Treasure Chart 15
Forbidden Woods
E7/serduszka

Treasure Chart 16
Wybij wrogow na platformach niedaleka Seven-Star Isles
C6/200R

Treasure Chart 17
Druga wygrana w strzelaniu do berzek na Spectacle Island
E6/200R

Treasure Chart 18
Do wygrania w aukcji na Windfall Island
O2/1R

Treasure Chart 19
Zniszcz wszystkie wrogie łodzie i działka na Four-Eye Reef
G2/Island Hearts Chart

Treasure Chart 20
Earth Temple
F5/serduszka

Treasure Chart 21
Zniszcz wszystkie działa i łodzie na Cyclops Reef
C4/Light Ring Chart

Treasure Chart 22
Na łodzi podwodnej w pobliżu Northern Fairy Island
C2/200R

Treasure Chart 23
Wygrana w statki (Zea Fleet) na Windfall Island
A6/serduszka

Treasure Chart 24
Pokaz płotkującym babom na Windfall Island kolorową fotografię Lenza na spotkaniu z przyjaciółką Przelec wysoka na szczyt domu Lenza i w ukrytym pokaju wczołgaj się w tunel Pstryknij fotkę
C1/200R

Treasure Chart 25
Podziemnym przejsaem na Cliff Plateau Isles dostan się na wysokie urwisko z drugiej strony wyspy
A1/200R

Treasure Chart 26
Zniszcz wszystkie łodzie i działka w pobliżu Six-Eye Reef
D3/Octo Chart

Treasure Chart 27
Z pomocą Hookshota wdrap się na urwiska w pobliżu wodospadu na Private Oasis
G3/200R

Treasure Chart 28
Za pomocą liscia Oaku wepchnij orzech do otworu za pnączami Przebądz w ten sposób całą trasę "golfa"
A5/200R

Treasure Chart 29
W środku ukrytega pokaju w domu Lenzo Poszybuj z "diabelskiego młyna" i przejdz przez balkan
B2/200R

Treasure Chart 30
Tower of the Gods
E2/serduszka

Treasure Chart 31
Pokaz gosikowi siedzącemu na schodach na Windfall Island kolorową fotografie księzyca w pełni
F6/serduszka

Treasure Chart 32
Zniszcz wszystkie łodzie i działa w pobliżu Three-Eye Reef
F7/Sea Hearts Chart

Treasure Chart 33
Zrob zdjęcie kobiecie stojącej obok sklepu z napojami na Windfall Island i pokaz jej
G7/serduszka

Treasure Chart 34
Otrzymana od członków Salvage Corp - na łodzi podwodnej w pobliżu Eastern Triangle Island
F4/200R

Treasure Chart 35
Wind Temple
B5/200R

Treasure Chart 36
Roztop blok lodowy ze skrzynią na Ice Ring Isle
G5/200R

Treasure Chart 37
Wysadzając głazy dostań się do jaskini na szczycie Rock Spire Isle W środku zapol pochodnie i zniszcz nietoperki
F3/200R

Treasure Chart 38
Do wygrania w aukcji na Windfall Island
A4/serduszka

Treasure Chart 39
Dragon Roost Cavern
F2/200R

Treasure Chart 40
Wybij wrogów na platformach w pobliżu Southern Fairy Island
C7/200R



Treasure Chart 41
Zniszcz działka na Five-Eye Reef
A2/Great Fairy Chart



Przelec na półkę, gdzie stoi Korok i widnieje wielka strzała z trawy. Wyjdź na zewnątrz i zauważ wejście do Forbidden Woods - góra otoczona ciemnistymi pnączami. Ustaw wiatr na południowy zachód (SW) i poszybuj w kierunku skały otoczonej powietrznymi wirami. Pamiętaj o uzupełnieniu energii magicznej. Ustaw wiatr na północny zachód (NW) i podejdź do krawędzi naprzeciw Forbidden Woods. Skocz, kiedy wir powietrza znajdzie się dokładnie z przodu, jeśli trafisz to zyskasz niezbędną wysokość i dolecisz do wejścia do labiryntu.

Jeśli podczas szybowania zostaniesz zaatakowany, użyj przycisku z przypisanym liściem, aby uderzyć nim natręta.

FORBIDDEN WOODS

POZIOM 1. Na wstępie pozbądź się bandy zelkow i wbiegnij na ścieżkę po prawej, znajdziesz skrzynię z mapą labiryntu. Drzwi są zablokowane pnączami. Przebiegnij naokoło drzwi w dalekiej, lewej części obszaru i odszukaj orzech Boko Nut. Weź go i rzuć z pewnej odległości w drzwi blokowane przez pnącza. Przejdź do następnego pomieszczenia (A). Jest to wysoka komnata, rozciągająca się na 4 piętra labiryntu. Zeskocz na niższy poziom i rozwal agresywne rośliny. Weź pozostający po nich kij, odpal od pochodni i zapal pnącza porastające skrzynię w pniu drzewa. Teraz, wykorzystując kolichy bulw Baba Bad jako katapulty oraz liść Deku, dostań się na półkę na **POZIOMIE 2.** Bombą wysadź pnącza na drzwiach i przejdź do następnego pomieszczenia. **Na drugą stronę dostaniesz się korzystając z gondoli.** Jest ona poruszana za pomocą wiatraków po obu stronach. Liściem Deku dmuchnij w wiatrak z lewej strony drzwi. Wskocz na gondolę i dmuchaj w kierunku przeciwnym, niż chcesz się poruszać. Otwórz drzwi. Pokój (B) również łączy kilka pięter. Latające Peahaty sprowadź na ziemię podmuchem wiatru i wykończ mieczem. Z pomocą bulwy wskocz na półkę powyżej i poszybuj w stronę skrzyni wewnątrz drzewa. Wróć na półkę z prawej i użyj bulwy żeby dostać się na szczyt drzewa, a tym samym na **POZIOM 3**. Dmuchnij prawy wiatrak, wskocz na gondolę i przejedź na drugą stronę. Weź orzech, połóż na gondoli i wróć do drzwi, orzechem zniszcz pnącza, otwórz drzwi.

Niektóre orzechy szybko się rozpadają tracąc swe wybuchowe właściwości, musisz zatem się spieszyć.

W korytarzu zaobserwujesz sporo orzech, chroniony przez pnącza wyskakujące gdy się zbliżysz. Liściem Deku przedmuchaj orzech kawałek dalej i zniszcz nim pnącza na drzwiach. Pokój (C) jest centralną komnatą labiryntu. Używając haka wspinaj się po obwodzie komnaty w kierunku przeciwnym wskazówkom zegara. Ruszającymi się pomostami dostań się na główną odległą półkę. Weź orzech i przeskocz do wiszącego pnia pośrodku. Zeskocz na półkę z dwoma pochodniami. Użyj orzecha i otwórz drzwi.



W korytarzu jest mało szczelina, a w niej skrzynia. Posażnicze Morthy nie czynią krzywdy, ale makabrycznie spowalniają obrotowy atak lub podmuch załatwi sprawę. Centrum następnego pomieszczenia (D) wypełnia niewdoczny labirynt ciemnistych pnączy pojawiających się w ostatnim momencie. Idź powoli i ostrożnie, aż w końcu dotrzesz do bomby. Aby ułatwić powrót, wycinaj trawę znaczącą tym bezpieczną ścieżkę. Bombą wysadź bliższą zaporę i ze skrzyni weź kompas.
Aby wysadzić drugą zaporę możesz spróbować sprintu z bombą pomiędzy pnączami lub zabrać bombę, położyć i liściem przedmuchać w kierunku widocznej na murku zapory. Z drugiej skrzyni weź klucz. Użyj bulw, aby wydostać się z pomieszczenia, uzupełnij magię i zasuwaj do głównego pomieszczenia. Otwórz kluczem drzwi. Z pomocą liścia przejedź gondolą na drugą stronę. Pokój (E). Bez zwłoki rozniesz na strzępy atakującą Mothulę i inne pasożyty. Z pomocą bulwy wskocz na gałęzie i bulwą na kolumnie oz, na sam szczyt czyli **POZIOM 4.** Hakiem wciągnij się na gałąź wystającą ze ściany. Stojąc na niej zahacz o drugą gałąź, o z tej zeskocz na półkę poniżej. Teraz korzystając z ruchomych pomostów możesz dostać się do skrzyni na samej górze. Wróć na dół na poziom wyższych gałęzi drzewa i przejdź przez drzwi bez pnączy. Pokój (F). Zaatakuje latająca Mothula. Ustaw się na środku pomieszczenia, liściem Deku sprowadź robala na

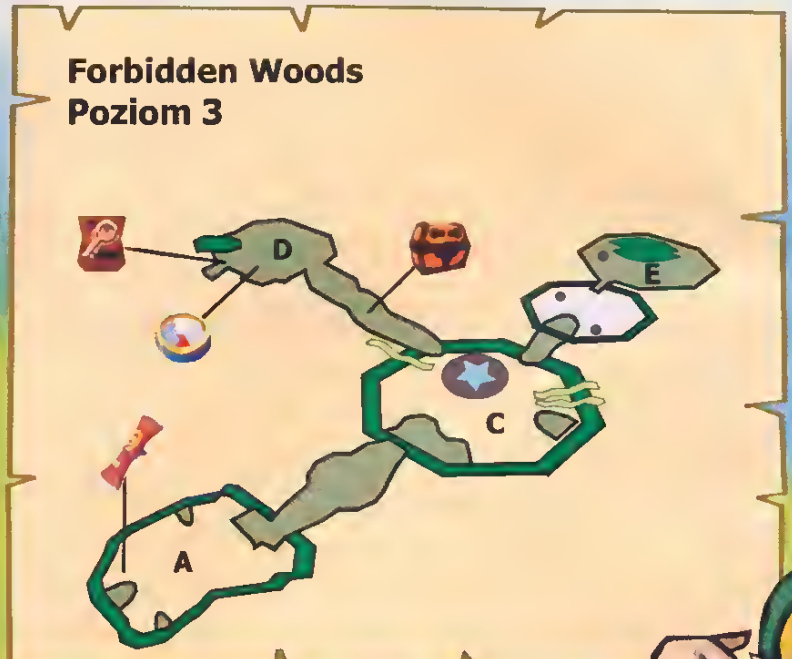


ziemię i w szaleńczym ataku obetnij mu skrzydła. Powtórz zabieg i w końcu wykończ robala na ziemi. Tadaaam. Ze skrzyni zabierz bumerang - BOOMERANG.

Bumerang jest absolutnie najbardziej przydatnym przedmiotem w grze i powinien na stałe zagościć pod którymś z przycisków! Proponuję 'Z', gdyż w tym układzie pozwala kciukiem swobodnie operować innym przedmiotem, pozostawiając palec wskazujący tylko dla bumerangu, tym samym zwiększając szybkość reakcji. Debeściak.)

Wyceluj bumerangiem jednocześnie w dwa przyciski nad drzwiami i idź do pokoju (E). Podejdź do drzwi z podwójnymi pnączami i za pomocą bumerangu zniszcz jednocześnie niebieskie kwoty. Zwisające z sufitu pnącza załatw bumerangiem i poszybuj na odległą krawędź. Otwórz skrzynię i przejdź przez drzwi. W pokoju (C) zeskocz na duży kwiat i bumerangiem zetnij wszystkie podtrzymujące pnącza. Znajdziesz się na dnie labiryntu. Przejdź przez drzwi naprzeciw. Oczyść kamienie na wodzie z wrogów, a następnie oczyść teren po prawej na drodze do pokoju (G). Wskocz na wiszący kwiat i dalej do skrzyni. Wróć do kwiatka i zetnij pnącza. Zeskocz na kwiatek, uważaj na Octoroka. Weź bombę z lewej i wysadź barykadę po prawej. Otwórz drzwi do pokoju (H). Oczyść kamienne postumenty i dostań się, aż na tyły komnaty. Używając liścia przetransportuj się gondolą na drugą stronę, weź bombę i z gondoli rzuć bombę w głąb pnia. Wskocz w otwór i weź mapę z odblokowanej skrzyni. W pokoju (G) zetnij kwiatek i zeskocz na niego. Stań placami do tunelu i machając liściem Deku popchnij kwiat do tunelu. Za rogiem uważaj na Octoroka. Oczyść teren z tubylców i wejdź do pokoju (I). Wejdź na szczyt pnia. Wyceluj bumerang w pięć przycisków kierując się według ruchu wskazówek zegara, poczynając od przycisku na tyłach pomieszczenia. Weź ze skrzyni klucz do komnaty Bossa. Razwal Mobliny wykorzystując ich niezdarność. Wciągnij się hakiem do górnego wyjścia i wracaj do pokoju (C). Uruchom liściem wiatrak i wskocz do bulwy. W powietrzu użyj liścia i wykorzystując wir podlec na **POZIOM 2.** Bumerangiem oczyść drzwi. W korytarzu z dolaka ogłuszaj bumerangiem aby robale i wykończ je mieczem. Pojawi się skrzynia. Idź do pokoju (J). Ogruem odblokuj

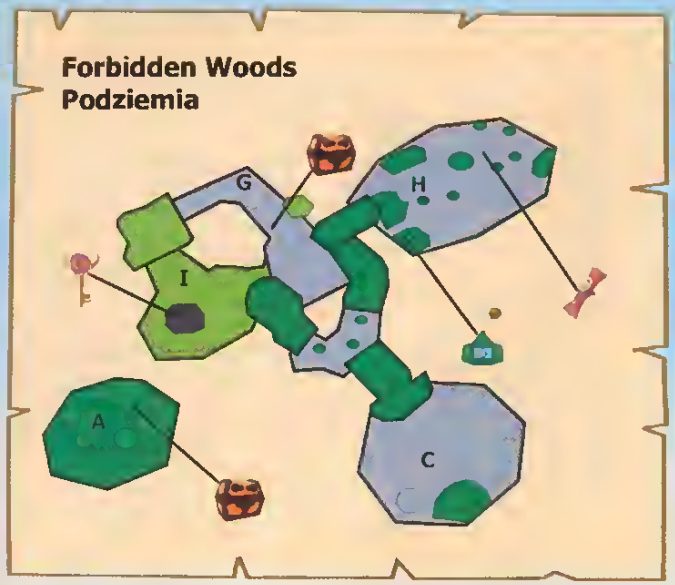








Forbidden Woods
Podziemia



teleportacyjny dzbanek, zrób się na bóstwo r szykuj na zadymę.

BOSS - KALLE DEMOS



Jak tylko podejdziesz do Makara, jego prześladowca zaatakuje Z bomerangiem jednak ta walka to pestka Unikaj pojedynczych ataków mackami, a przed ścianą macek po prostu odtocz się na bok. Uważaj jednak, kiedy potwor unosi macki w górze i błyskawicznie atakuje jedną z nich – trudniejsze do uniknięcia Bumerangiem ścinaj macki, na których roślina zwisa Pamiętaj, ze możesz zaznaczyc więcej celów na raz. Można też na wredę zaznacz dwie macki i przesuń celownik na drugą stronę rośliny i dopiero tam zaznacz pozostałe macki Szybki szpil Odcięty potwor spadnie na ziemię, wykoncz mieczem odsłonięte wnętrze Zostaniesz połknięty i po chwili zwrócony Powtorz akcję, po trzecim razie delikwent kopnie w kalendorz Wez serce i teleportuj się do Forest Haven

W nagrodę otrzymasz kolejny klejnot FARORE'S PEARL. Po ceremonii Kroków wracaj do łodzi Sprawdz podskakującą skrzynkę na listy. Od tej chwili sprawdzaj podskakujące skrzynki, gdyż oznacza to, że otrzymałes przesyłkę. Tym razem - małe serce.

Mozesz poczynić niezbędne kroki, aby rozpocząć quest podlewania wyschniętych Kroków

Wskakuj na łódź i ruszaj pa trzeci z klejnatów, prosta na Greatfish Isle (B4) Wiatr na północny zachod (NW) r cała naprzod Na miejscu okazuje się, że przybyłeś za poźna Po konwersacji ustaw wiatr na północny wschod (NE) i płyn na Windfall Island

WINDFALL ISLAND

Idz da sklepa z bombami, na urwisku Otrzwi są zamknięte, przejdz więc po gzymsie z boku budynku od strony wody i wejdź po bluszczu do tunelu Kiedy Tetra wyjdzie, uważnie czytaj wypowiedzi piratow Potrzebujesz hasło słowa, które pojawi się w tekscie na czerwono Hasła jest wybierone losowa więc zapamiętaj je Jesli jednak zapomnisz, to wroc do łodzi podpowie Idz na urwiska, gdzie zwykle był tancerz i zeskocz na pokład okrętu Podejdz da drzwi r podaj hasło (8 liter, pierwsza litera duza) Zejdz na dol, Nika zaproponuje kolejny test Musisz dostoc się na drugi koniec pomieszczenia, korzystając z samych lin. Kilka prob i nie powinno być problemow - pamiętaj, aby wycentrowac kamerę za plecami i rozpoznac dobry moment skoku na sąsiednią linę W skrzyni znajdziesz bomby BOMB Para na szybki kurs na Outset Island, wracaj więc na łódź i ustaw wiatr na południe (S)

OUTSET ISLAND

Pozegluj naokoła wyspy, znajdziesz wielki wodny wir Użyj bomb, dzięki czemu stworzysz armatę Utrzymując się na zewnątrz wiru, celuj działem w kamienną płytę,



musisz zniszczyc trzy fragmenty płyty Wewnątrz jaskini Jabun wręczy Ci NAYRU'S PEARL.

Mozesz pokusic się o odwiedziny u Wrozki urzędującej w leśnym sanktuarium i zdobyc większą sakwę na rupie Jeśli złapiesz do butelki jedną z małych wrózek i zaniesiesz chorej babci, ta w podziękowaniu ofiaruje Ci pozywny Elixir Orca również czeka na wizytę z mieczem w dłoni

Masz już wszystkie klejnaty Na mapie zostaną zaznaczone trzy lokacje do których musisz dopłynąc Eastern Triangle Island(F4) Northern Triangle Island(D3), Southern Triangle Island(D5) Na kazdej z wysp podejdz da posągu i umiesc w nim perłę Gdy klejnaty znajdą się na swoich miejscach, na marzu pojawi się nowa, gotowa da zbadania lokacja

TOWER OF THE GODS

(E4) **Kluczowe przedmioty:** Hero's Bow.

Wpłyn do wiezy Woda wewnątrz unosi się i opada, więc cokolwiek robisz, obserwuj jej aktualny poziom Kamienne płyty rozwal z działa. Wpław płyn do prawego rogu pomieszczenia Wejdz na kolumnę i skocz na podest z zielonymi i złotymi kaflami Umiesc posąg na płycie obok drzw. W pokoju [A] (mapa na nast str) wskocz do zbiornika i kiedy woda opadnie połóż skrzynię na przycisku Wyjdz na brzeg i przejdz po magicznym moście Wez posąg, wyjdz z nim z pomieszczenia i umiesc we wgłębieniu, otworzy się krata Płyn do pokoju [B] naprzeciw Wewnątrz, gdy woda się podniesie, wdrap się na półkę z prawej strony, poniżej pękniętej ściany Wysadz ją bombą i zabierz mapę labiryntu. Na zewnątrz płyn do prawej części pomieszczenia Umieść posągi na ponelach r przejdz przez drzw. Pokoj [C]. Kiedy woda opadnie, ustaw duze skrzynie w zbiarnsku, tak abys mogł po nich przeskoczyc na drugą stronę z zapalonym kijem. Zapal pochodnie i ze skrzyni wez klucz Płyn w miejsce zniszczonych kamiennych płyt Dostan się na schody i przejdz przez otwarte drzwi w rogu. Czachę w pokoju [D] załatw liściem, zabierz kompas i wyjdz. Zapal pochodnie przy zamkniętych drzwiach, otwórz skrzynię, a potem drzwi do pokoju [E] Rozwal żelki i ze szczytu magicznych schodów weź statuę. Umieść ją w zagłębieniu u gory schodow na zewnątrz. Płyn do złotego tunelu w centrum pomieszczenia i wejdz da pokoju [F] Uważając na promień lasera przenies oba posągi i ustaw je na ponelach, stan no trzecim panelu Po platformach wejdz na POZIOM 2 W centralnej komnacie przejdz przez prawe drzw, te ze świecącym znakiem[2A] Platformami dostan się na drugą stronę i przejdz przez drzwi Wewnątrz pa platformie dostan się da tablicy Naciśnij 'R' i przywołaną statuę poprowadz w kierunku wyjścia, podnieś ją i przeskocz no drugą stronę. Zanieś statuę da centralnej komnaty, o za moment nauczysz się COMMANO MELOOY (tempo 4/4) **Teraz musisz umieścić na miejscu pozostałe dwie statuy.** Wyjdź przez zachodnie

Lokacje Great Fairies (Wróżki)

Zamieszkują różne lokacje r zawsze czekają na Linka z przydatnym prezentem.

1 Lokacja Northern Fairy Island (C1)
Wymagania. brak
Upgrade Pojemniejsza sakwa na kasę.

2 Lokacja Mother&Child Isles (B2)
Wymagania Ballad al Gales (jedyny sposob na dostanie się w to miejsce)
Upgrade Ogniste i Lodowe Strzały

3 Lokacja Western Fairy Island (A3)
Wymagania Skull Hammer Wbij młotem trzpien przed wejściem do muszli
Upgrade Zwiększenie maksymalnej ilosci strzał

4 Lokacja Eastern Fairy Island (E3)
Wymagania Bomby Wysadz głaz blokujący wejście do muszli
Upgrade Zwiększenie maksymalnej ilosci bomb

5 Lokacja Thorned Fairy Island (G4)
Wymagania Skull Hammer Wbij młotem trzy trzpienie, usuwając w ten sposób pnącza blokujące muszlę
Upgrade Zwiększenie maksymalnej ilosci strzał

6 Lokacja Southern Fairy Island (O6)
Wymagania Ogniste strzały Spal zaporę blokującą wejście da muszli
Upgrade Zwiększenie maksymalnej ilości bomb

7 Lokacja Outset Island (B7)
Wymagania Bomby, liść Deku Idz da lasu w którym spotkałes Tetrę i wysadź głaz blokujący wejście
Upgrade Pojemniejsza sakwa na kasę.

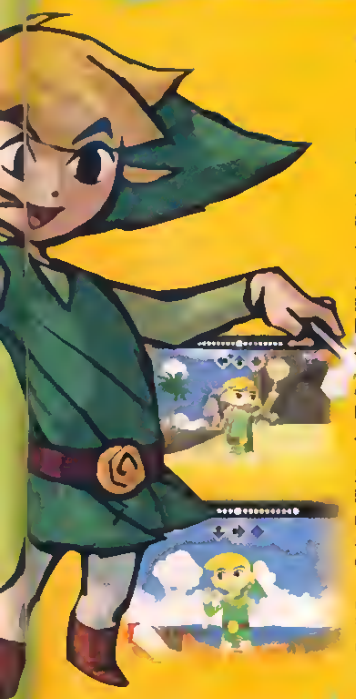
8 Lokacja Two Eye Reef (D7)
Wymagania Bumerang, pokonaj Wielką Ośmiornicę
Upgrade. Dwukratne powiększenie pasko magii

Ilosc strzał, bomb oraz pojemnosc portfela są zwiększane dwukrotnie, niezależnie od tego którą Wróżkę odwiedzimy najpierw ilość zmienia się następująca
Rupie - 200/1000/5000
Bomby - 30/60/99
Strzały - 30/60/99

Lokalizacja Wielkich Ośmiornic - Big Octos

Nic dodać, nic ująć - mieszkańcy morza czekający na linia. Szukaj ośmiornic, kiedy zobaczysz kręgące nad wodą muwy. Do walki używaj bumerangu, którym celuj w ślepia stwora - kiedy oko zamyka się po trzech trafieniach.

1. D7 - Wielka Wróżka zwiększa dwukrotnie pasek magii
2. A6 - 100R
3. E5 - 100R
4. F3 - 100R
5. C3 - serce
6. F1 - serce



MELODIE WIND WAKERA

1. Wind's Requiem - GORA, LEWO, PRAWO
Efekt: Pozwala kontrolowac kierunek wiatru
Jak zdobyc: Dragoon Roost Island, Oltarz Wiatru Użyj WW przy niebieskiej tablicy na wysepce

2. Song of Passing - PRAWO, LEWO, DOŁ
Efekt: Zmienia aktualna porę dzien w noc i odwrotnie
Jak zdobyc: Windfall Island Użyj WW przy gosciu tanczącym obok pomnika na urwisku

3. Ballad of Gales - DOŁ, PRAWO, LEWO, GORA
Efekt: Teleportacja w r ozne sektory mapy Dostępne jest kilka mozliwych punktow, lecz są bardzo wygodnie rozmieszczane, w pobliżu kluczowych lokacji
Jak zdobyć: Mając łuk oraz strzały wpłyn dokładnie w cyklon i traf 3 razy w zabie bóstwo - Cyclosa, unoszące się na chmurze

4. Command Melody - LEWO, NEUTRALNIE, PRAWO, NEUTRALNIE
Efekt: Pozwala kontrolowac określone postacie
Jak zdobyć: Tower of Gods. Po umieszczeniu pierwszego posągu na miejscu podejdz da złotego pomnika w srodku pomieszczenia

5. Earth God's Lyric - DÓŁ, DOŁ, NEUTRALNIE, PRAWO, LEWO, NEUTRALNIE
Efekt: Potrzebna w celu przebudzenia ducha nowego mędrca r zwedzema Earth Temple
Jak zdobyc: Headstone Island Mając juz Power Bracelet odrzuc kamienną głowę blokującą wejście da groty i zagraj melodię widoczną na kamiennej płycie

6. Wind God's Aria - GORA, GORA, DOŁ, PRAWO, LEWO, PRAWO
Efekt: Potrzebna w celu przebudzenia ducha nowego mędrca i zwedzenia Wind Temple
Jak zdobyc: Gale Isle Ubierz żelazne buty r pod naporem wiatru podejdz da posągu Zmierz go młotem, a wewnątrz groty zagrają wyryte nuty

Tower of the Gods Poziom 1



Tower of the Gods Poziom 2



Tower of the Gods Obszar 2A



Tower of the Gods Poziom 2B



Tower of the Gods Obszar 2C



drzwi[2B] Używając haka dostań się do drzwi naprzeciw Przeskocz do statuy i wezwij ją - 'R' Stojąc na panelu zagraj Command Melody i pokieruj statuę poprzez most Przenies ją za drzwi i postaw na panelu Poszybuj do



odblokowanych drzwi W środku powitaj Darknuta Za pomocą kontry (lokowanie' i 'A' gdy ikona zaswieci) pozbaw drania zbroi, ogłusz bumerangiem i wykończ mieczem, a jeszcze lepiej jego własną bydlacką bramą Zabierz łuk HERO'S BOW i wyjdz Strzel z łuku w symbol oka na scianie i po platformach przenies statuę do centralnej komnaty Trzecie drzwi staną otworem[2C]

(Musisz teraz wrocic do pokoju [D] i strzelem w oko odsłonić skrzynię. Na poziomie 2 we wschodniej części strzel z ruchomej platformy w oko w korytarzu po prawej. Bomba wrzucona w pysk posągów pozwoli zdobyć kolejną skrzynię.)



Rzuc bombą w pękniętą ścianę na dole z lewej, idz do odkrytego przejścia Stan na symbolu wiatru i zagraj Wind's Requiem Armos Knights załatw wrzucając im po bombie do pyska Otworz skrzynię i wyjdz. Przepłyn zbiornik i otwórz drzwi Skacząc po platformach strzel z łuku w oko na kiju, a następnie w oko wysoko na platformie i w drugie na scianie powyżej wejścia. Opróżnij obie skrzynie, w jednej jest klucz Opusc pokoj i wejdz po drabinie Na jedną szalę wagi wrzuc dwa posągi i przejdz na drugą stronę. Z kamienia poszybuj nad palem sitowym Wezwij statuę, przejdź na poprzez pale i ustaw na przycisku Wyjdz poza nieaktywne teraz pale i zanieś statuę do centralnej komnaty Po drodze musisz obciążyć jedną z szal wagi trzema statuami, a natrętnego Wizzraba załatwić z łuku Kiedy wszystkie statuy znajdą się na miejscu mozesz dostac się na poziom 3 Uważaj na lasery i ustaw dwa posągi na panelach, stań na trzecim. Zabierz ze



skrzyni klucz do komnaty Bossa Posągom strzel z łuku w pyski i tnij mieczem klejnoty na ich plecach. Teraz zewnętrznymi schodami zasuwaj na górę Niebieskie Beamosy - lasery załatw z łuku, przed czerwonymi się przeturlaj Szykuj się na Szefa

BOSS - GOHDAN



'Lokuj się na rękach posągu i z łuku strzelaj w oko na każdej z dłoni Kiedy załatwisz ręce, strzelaj w czerwone oczy w głowie posągu Kiedy otworzy pysk, wrzuc mu w niego bombę Uważaj na okazyjne pociski i wszędobylskie ręce Cały czas strzelaj w oczy, ręce będą przeszkadzać w celowaniu Gdy zabraknie strzał Gohdan wysmarka komplet Walkę zakończy eksplozja trzeciej bomby w pysku posągu Wez serce i teleportuj się na szczyt wieży Wejdz po drabinie, zabacz linę o uchwyt i rozhuśtaj dzwon Ścieżka zaprowadzi Cię prosto do

HYRULE CASTLE

Kluczowe przedmioty Master Sword

Zejdz po schodach do stop pomnika Obracając trójkątne bloki przesun je tak, aby pokryły się z symbolem Triforce na posądzce Zejdź do podziemi i zabierz legendarne ostrze MASTER SWORD Zapowiada się ekstra zabawa z zamku wydostaniesz się, gdy ostatni z wrogów kapnie w kalendarz. Miecz i bumerang w dłoń i do boju! Zbierają cenne łupy, nie daj się zagonic do rogu, strzelaj w plecy, kontruj ataki pancernych Darknutów, a wszystko skonczy się dobrze. Po jatce opusc zamek i wracaj na powierzchnię morza Ustaw wiatr na północny zachód i żegluj w stronę

FORSAKEN FORTRESS

Kluczowe przedmioty: Skull Hammer

Rozwal z działa wrota do fortecy Na głównym placu spotkasz bossa nie takiego znów 'mini"

PHANTOM GANON



Masz do dyspozycji dwa manewry Możesz zwyczajnie odskoknąć przed magicznymi pociskami lub odbijać je mieczem w kierunku Ganona Pamiętaj, że każde uderzenie zwiększa prędkość pocisku Kiedy zjawa zbliży się do ziemi, pchnij mieczem, kiedy przykląknie, dobij kombosem Koniecznie uważaj na ataki mieczem! Operację powtórz trzykrotnie

Weź ze skrzyni młot - SKULL HAMMER i wbij w ziemię przeszkody blokujące schody Musisz ponownie unieszkodliwić reflektory, gdyż przyciągają wrogów oraz pozwolą armatom na lepsze celowanie, co w wyższych partiach fortecy byłoby bardzo uciążliwe. Jak wcześniej zwiedź POZIOM 2 fortecy, młotem usuwając przeszkody i szybując na liściu pomiędzy podłogami. Po załatwieniu świateł wróć do pokoju [E], wyjdź na zewnątrz i podążaj do celi na szczycie wieży. Klin wbij młotem i otwórz drzwi. Kiedy pojawi się ptaszyska, biegnij w górę po spiralnej półce nie zatrzymując się. Jeśli spodniesz, użyj liny, aby się wydostać. Przywal ptakowi młotem w dziób, a jak...

BOSS - HELMAROC KING

Staraj się maksymalnie oddalić kamerę, aby polepszyć widoczność i 'zalokuj' się na ptaku Odskocz przed uderzeniem dzioba - zaklinuje się w podłodze - i uderz dziób młotem Powtorz trzy razy, ptak się wściekne Staraj się unikać pazurów kiedy pikuje, czasem bezruch pozwoli zmieścić się pomiędzy szponami. Kiedy macha, skrzydłami biegnij pod wiatr lub przylgnij do muru przy pionowych polach. Unikaj kolejnego ataku dziobem i uderz młotem Kiedy pancerz odpadnie, trafij mieczem w odkryty żółty punkt Trzy kombosy załatwią sprawę.

Weź serce i podążaj w górę do siedziby Ganona Po dramatycznych wydarzeniach znajdziesz się ponownie w Hyrule Castle Zaprowadź Tetrę do podziemi i wysłuchaj wyjaśnień **Twoim zadaniem jest odszukanie mędrców, którzy zwrócą mieczowi boską moc. Mędrców zaś szukać należy w Świątyni Ziemi i Świątyni Wiatru.**

W tym momencie mozesz pokusić się o własną inwencję w planowaniu podróży - czy odwiedzić Świątynię, szukać fragmentów Triforce lub pobawić się w poszukiwacza skarbów? Decydujesz sam...

Poszukiwanie Mędrca Świątyni Ziemi

Kluczowe przedmioty: Fire/Ice Arrows, Power Bracelets, Mirror Shield

Trzeba pomyśleć o szybszym sposobie podróży Pozegluj w kierunku północno zachodnim (NW) od Tower of Gods do Northern Triangle Island Rozglądaj się za cyklonem większym niż inne i postaraj się wpłynąć prosto w niego Pojawi się zabie bóstwo które szybko sprabuj naszpikować strzałami Trzy trafienia owocują nową piesnią BALLAD OF GALES Kawałek pozwala przenosić się w różne rejony morza Zagraj go i wybierz lokację Mother&Child Isles (B2) Na wyspie niedostępnej w inny sposób Wróżka obdaruje Cię ognistymi i lodowymi strzałami - FIRE/ICE ARROWS Teleportuj się na zewnątrz i płyn do Fire Mountain (F3) - na południe (S) od Dragon Roost Island.

FIRE MOUNTAIN

Wystrzel lodową strzałę prosto w lawę wylatującą z wulkanu wyspa zamarznie na 5 minut Płyn na brzeg i zacznij wspinaczkę po skałach (przeciwnie do wskazówek zegara) Na szczycie wskocz do dziury. Po platformach dostań się na koniec jaskini i rozwal rabale Ze skrzyni wez bransolety - POWER BRACELETS Wrzuc wielki posąg do lawy i wyjdź z jaskini Udaj się na Headstone Island (C7) na wschód (E) od Outset Island Na wyspie odrzuc kamienną głowę blokującą wejście Sprawdz kamienną tablicę, poznasz nuty EARTH GOD'S LYRIC Wracaj na Dragon Roost Island W skrzynce na listy znajdziesz IN-credible Chart, wskazującą lokację map Triforce. Odszukaj Medli idź do centrum poczty i wyjdź przez drzwi prowadzące na drewniane platformy Wciągnij się hakiem na półkę po prawej i kierując się w stronę muzyki wejdz po drabinie Użyj Wind Wakera przy Medli i zagraj Earth God's Lyric Wracaj na Headstone Island, w grocie przy płycie zagraj melodię Medli - otworzą się drzwi do Świątyni Ziemi

EARTH TEMPLE

Aby współpraca kwitła - koniecznie rozpoznaj umiejętności Medli. Częściowo sam mozesz ją kontrolować (Command Melody), inne manewry wykonuje samodzielnie.
- moze latać przez dość długi czas (naciskaj 'A')
- jej harfa odbija promienie światła
- moze unosić Linka w powietrzu przez krótki moment





podnieś ją i skocz z krawędzi
- rzucona poszybuje na niewielką odległość
Chron ją też przed zranieniem, usuwając zawczasu ewentualne niebezpieczeństwo

Podnieś Medli i skocz z nią z krawędzi szybując do drzwi z czachą. Przenies Medli przez drzwi. Pokój [A]. Rozwal Mobliny i ze szczytu schodów przelec z Medli na filar, stun na przycisku. Zagraj Command Melody i przelec na filar z drugim przyciskiem. Zleć na dół i przełącz na Linka. Przenieś Medli przez drzwi. W pokoju [B] rozwal zielone i czerwone zelki. Czarne musisz potraktować światłem (harfa Medli lub promień z sufitu), skamieniałe rzuć o ziemię. Otworzą się drzwi. Odblokuj teleportacyjny dzbanek. Jako Medli harfą odbij światło w stronę skrzyni i zabierz mapę labiryntu. Możesz też światłem potraktować posągi. W centralnej komnacie [C] jako Medli odbij światło w stronę kotka po prawej, przełącz na Linka i wbij młotem kołek. Przeklęty gaz uniemożliwia użycie broni i przedmiotów. Remedium jest czas lub światło słoneczne. Przejdź przez południowe drzwi do pokoju [D]. Idź na koniec komnaty, przesuń blok w zagłębienie na półce. Użyj harfy i skieruj światło na skrzynię obok ściany, weź klucz. Uważaj na łapska - przenoszą ofiarę na początek labiryntu. Wróć do [C] i otwórz drzwi do pokoju [E]. Podarty proporzec spal ognistą strzałą. Zwab czarne żelki do światła i skamieliny połóż na przyciskach. Szybko złap Medli i wejdź schodami na wyższy poziom. Zrzuć blok, otworzysz drzwi. W pokoju [F] zostaw Medli przy drzwiach. Przepchnij bloki wzdłuż prowadnic, odsłoni się promień. Harfą odbij światło w stronę posągu na drugim bloku oraz we wszystkie symbole na ścianach. Odsłoni się dzban, oraz trzeci blok, przepchnij go pod ścianę po prawej. Odkryty blok umieść w szczelinie, otworzysz drzwi. Rzuć Medli na wyższy poziom, weź ze skrzyni kompas i przejdź dalej. Pokój [G]. Wykończ wszystko co się rusza. Uważaj na duchy Poe - są wrażliwe tylko na światło, a mogą odwrócić sterowanie, po kontakcie jednak znikają. Jako Medli możesz wypalić je światłem z półki po prawej. Za statuami jest skrzynia. Po wybiciu wrogów pojawią się schody. Zostaw Medli na półce i idź schodami do pokoju po lewej [H]. Przebiegnij obok sarkofagów otwierając je, z ostatniego weź klucz. Trzymaj się z dala





Serca są jedynym sposobem na zwiększenie wytrzymałości naszego małego bohatera.

Heart Container (zwiększają permanentnie energię o jedno serduszko):
1. Dragon Roost Island (F2) - Boss Gohma
2. Forest Haven (F6) - Boss Kalle Demos
3. Tower of the Gods (E4) - Boss Gohdan
4. Forsaken Fortress (A1) - Boss Mighty Helmaroc King
5. Headstone Island (C7) - Boss Jalhalla
6. Gale Isle (D1) - Boss Molgera

Heart Pieces (ćwiartki serca, cztery sztuki zwiększają energię o jedno serduszko) - na odszukanie czekają w sumie 44 serduszka, poukrywane w najprzeróżniejszych miejscach.

Na dale morze:
1. E1 - Treasure Chart 11
2. E2 - Treasure Chart 30
3. B3 - Treasure Chart 2
4. A4 - Treasure Chart 38
5. G4 - Treasure Chart 5
6. F5 - Treasure Chart 20
7. A6 - Treasure Chart 23
8. D6 - Treasure Chart 4
9. F6 - Treasure Chart 31
10. E7 - Treasure Chart 15
11. G7 - Treasure Chart 33

Ukryte:
12. Forsaken Fortress (A1) - W pokoju [C] użyj przycisku na podłodze, aby dostać się do celi ze skrzynią.
13. Windfall Island (D2) - Odszukaj czwórkę ukrywających się dzieciaków.
14. Windfall Island (D2) - Nagroda za zaliczenie mini-gry w stinki.
15. Forest Haven (F6) - Po pokonaniu Kalle Demos odbierz ze skrzynki list z podziękowaniami od ojca księcia Komali, ćwiartka jest w środku.
16. Six-Eye Reef (D4) - Pokonaj 3 Mobliny w łodzi podwodnej.
17. Greatfish Isle (B4) - Musisz mieć Deku Leaf. Używając liścia Deku poszybuj ze spiralnej wyspy na półkę na głównej wyspie
18. Windfall Island (D2) - Musisz mieć Deluxe Picto Box. Pogadaj z babką w pomarańczowej sukience. Następnie poszukaj gościa, który cały czas chodzi naokoło wyspy i pogadaj z nim. Wróć do kobiety i zrób jej kolorowe zdjęcie i pokaż gościowi. Dzień później odszukuj ich w knajpce.
19. Headstone Island (C7) - Mewą zbierz serduszko ze szczytu góry.
20. Windfall Island (D2) - Do wygrania na nocnej aukcji, trzeba z licytowanych rzeczy (musisz wygrać poprzednie licytacje).
21. Outset Island (B7) - W liście, który dostaniesz po wręczeniu 20 Golden Feathers strażnikowi stojącemu przy pokoju Medli na Dragon Roost Island.
22. Rock Spire Island (B3) - Na południe (S) od wyspy zniszcz dwie nieprzyjacielskie łodzie i wyłów skrzynię które pozostawią. W jednej znajdziesz serce.
23. Windfall Island (D2) - W nocy zagraj Wind's Requiem pod "diabelskim młynem" i daj wiatr na północ (N). Pogadaj z operatorem, przejdź przez poręcz, zeskocz, wejdź drabiną i stań na przycisku. Wjedź młynem na górę i strzel ognistą strzałą w otwór na latarni morskiej. Operator da Ci serce.
24. Windfall Island (D2) - Po zapaleniu latarni w powyższym queście (23) udaj się na małą wysepkę niedaleko sklepu z bombami.
25. Dragon Roost Island (F2) - Na początek zaliczprobę sortowania 25 listów, wróć później, pogadaj z nowicjuszem i zaliczy 25 listów jeszcze raz. Wyślij list, który dostaniesz, a na drugi dzień sprawdź skrzynkę pocztową.
26. Star Island (B1) - Pokonaj wrogów w ukrytej pod kamieniem grocie.
27. Pawprint Isle (E2) - Na końcu jaskini pod żółwiopodobną kopułą.
28. Spectacle Island (C2) - Pierwsza wygrana w strzelaniu do beczek.
29. Rock Spire Isle (B3) - Do kupienia w Specjalnym Sklepie Beedle'a za 950 rupii.
30. Needle Rock Isle (A5) - Z łuku zestrzel Kargaraki i mewą uruchom przycisk na szczycie kominowej wieży. Zniknę płomienie otaczające skrzynię.
31. Stone Watcher Island (C5) - Armatą zniszcz wszystkie działa poniżej platformy.
32. Bomb Island (F5) - Wysadź głaz na szczycie wyspy. W jaskini używaj ogłuszonych robali do naciskania przycisków gaszących płomienie.
33. Outset Island (B7) - Na 5 piętrze bezdennej groty na szczycie urwiska. Musisz mieć bransolety
34. Outset Island (B7) - Czarna świnka umieszczona na początku w zagrodzie straszenie urosła. Mając bransolety zanieś potwora na czarną ziemię i rozsyp przynętę.
35. Angular Isles (E7) - Wsuwając bloki w odpowiednie miejsca wdrap się na szczyt większej wyspy.
36. Five-Star Isles (G7) - Załatw wszystkich wrogów na łodzi podwodnej.
37. Flight Control Platform (G2) - Musisz mieć zwiększony pasek magii. Ustaw wiatr na MW i szybuj na liściu, aż do linii mety. Pomagaj sobie z umierem ciągami powietrza.
38. Seven-Star Isles (F1) - Pokonaj bumerangiem 12-oką ośmiornicę i wyciągnij skrzynię.
39. Tingle Island (C3) - Pokonaj bumerangiem 12-oką ośmiornicę i wyciągnij skrzynię
40. Forest Haven (F6) - Napełnij butelkę leśną wodą i podlej w ciągu 20 minut 8 wyschniętych drzewek Deku.
41. Windfall Island (D2) - Po uwolnieniu dziewczyn z Forsaken Fortress. W rezydencji pogadaj z gościem, a później z dziewczyną. Weź od niej list i wrzuć do skrzynki. Wróć do rezydencji na drugi dzień, a potem idź za listonoszem do kafejki, weź od niego list i zanieś Maggie.
42. Outset Island (B7) - Podczas walki z Orcą uderz go 500 razy, zanim on trafi 3 razy Ciebie.
43. Windfall Island (D2) - Rozpocznij 'Trading Sequence', następnie pogadaj z Marie. Kup u Zunariego kwiaty (Town Flower) i umieść je w 14 stojakach na całej wyspie. Pogadaj później z gościem siedzącym na fotelu.
44. Greatfish Isle (B4) - Daj kupcowi 'Shop Guru Statue' otrzymaną podczas 'Trading Sequence'

od ReDeadsów, w razie czego rzucając bombę i dobijając mieczem. Idź do pokoju [I]. Szkieletoro Stalfosa potraktuj bombą, głowę ogłusz bumerangiem i zacznij ją tępić mieczem - z daleka od reszty nie pozwoli szkieletowi się poskładać. Wykończ dwa następne. Ze schodów zabierz tarczę –MIRROR SHIELD. Odbij tarczą światła w stronę symbolu słońca na ścianie. Wracaj do Medli [G]. Z jej pomocą odbij tarczą światło w symbol na ścianie poniżej. W tunelu zespołowo odbijaj światła, aż dojdzie do symbolu na ścianie. Wez rupie i wyjdź tunelem na górę komnaty [C]. Jako Medli odbij światła w jedno oko słońca, Jako Link odbij promień w drugie oko. Schodami zejdź do podziemi

Wróć do [D] i postaw Medli na przycisku. Jako Link odbij światło w złote symbole, odkryjesz skrzynię

Podziemia Earth Temple [B1]
Przenieś Medli przez most i przy płycie zagraj Earth God's Lyric. Pokój [J]. Zombioki możesz załatwić światłem. Tarczą odbij światła w każde z luster oraz posąg na bloku. Wyjdź z Medli przez drzwi z prawej do pokoju [K]. Zostaw Medli i biegnij poprzez apory na koniec komnaty. Odszukaj na mapie skrzynię i wez klucz. Teraz zniszcz wszystkie łapska (łuk lub kombo bumerang+miecz). Wez ze skrzyni mapę. Wroc do pokoju z lustrami i wyjdź przez drzwi naprzeciw. Pokój [L]. Zostaw Medli i zasuwaj do końca pomieszczenia (pomóż sobie liściem). Popchnij lustro do przodu i wbij kołek - światło zaleje komnatę obok. Wroc do poprzedniej komnaty i razem z Medli otwórz drzwi do pokoju [M]. Światłem zniszcz posągi. Postaw Medli w kręgu światła i odbij promień w stronę siatki, ale lekko w prawo. Jako Link odbij światło w posąg i przejdź przez odkryte drzwi. Załatw wszystkich mieszkańców trumien i przy tablicy zagraj Earth God's Lyric. Zejdz po schodach, po drodze odblokowując dzban, aż na najniższy pozom.

Podziemia [B2]
Pokoj [N]. Rozwiązanie puzzli z lustrami:
1 Przenieś Medli na środkową platformę i naciśnij przycisk
2 Linkiem przepchnij wzdłuż prawodnic dwa lustra na tyłach komnaty, aż wskoczą na swoje miejsca
3 Wskocz na prawy postument, odbij światło na skrzynię i w stronę posągu w okolicach środka komnaty. Przyciągnij lustro ze środka na właściwe miejsce
4 Postaw Medli na postumencie i skieruj nią światła w odległy prawy róg komnaty (patrząc od strony wejścia). Linkiem odbij światła na ścianę z symbolami. Odkryte lustro wsun na miejsce. Światła dojdzie do lewej części komnaty
5 Stań na postumencie w rogu i skieruj światło na skrzynię, posąg bliska środka i na złoty symbol. Na końcu tunelu czeka walka i skrzynia z mapą

6. Postaw Medli na wyższym z dwóch postumentów po lewej. Odbij nią światła na drugi postument. Linkiem oświetl cztery symbole na ścianie. Umieść odkryte lustro na miejscu.
7. Światło powinno zalewać dwa postumenty naprzeciw słońca. Ustaw na nich bohaterów i skieruj nimi promienie prosto w oczy słońca.

Idź dalej. W pokoju [O] rozwal wrogów i wez klucz do komnaty Bossa. Wroc po kręconych schodach, wdrap się po bluszczu w pobliże dzbana i przelec z krawędzi w stronę drzwi.

BOSS - JALHALLA

Tarczą odbij promień światła w kierunku ducha i przytrzymaj, aż przyjmie cielesną formę. Podnieś go i rzuć



w kierunku kolumny z kolcami. Jalhalla rozpadnie się na stada małych duchów. Oswoloną bronią wybij jak najwięcej maluchów, zanim znów się połączą. Boss stanie się bardziej agresywny - trochę podmucha, spróbuje zahaczyc ogniem z latarni ale faktycznie walka jest bardzo prosta. Powtarzaj akcją, aż pozbędziesz się wszystkich małych duchów. Zabierz serce, poczuj moc powracającą do miecza i ruszaj na

Poszukiwanie Mędrca Świątyni Wiatru

Kluczowe przedmioty: Iron Boots, Nookshot

Przenies się do Forest Haven a stamtąd zegluj na Ice Ring Isle (E6), kierunek zachod (W)

ICE RING ISLE

Ognistą strzałę poślij w centrum zamieci. Masz 5 minut. W bloku lodu jest skrzynia z mapą - roztap lód. Wejdz na śliską krawędź i po blokach przeskocz w stronę wejścia do groty. Zjedz wąską, zakręconą ślizgawką, aż na koniec jaskini. W skrzyni znajdziesz żelazne buciki - IRON BOOTS. Zbliz się do wąskiej krawędzi i załoz buty. Wejdz w środek wichru i wskocz do dziury. Na dole roztapiaj



pojedyncze bloki lodu i zniszcz wszystkich wrogów. Wez nagrodę, wyjdz z jaskini i wracaj na łódź. Zasuwaj na Windfall Island i dołej żeglуj na północ (N) na Gale Isle (D1). Na brzegu ubierz buty, idz pod wiatr i zniszcz posąg młotem. W jaskini odegraj pieśń WIND GOO'S ARIA i po chwili namysłu ruszaj do

FOREST HAVEN

Podążaj za melodią i stań u stóp lewego wodospadu. Zahacz linę na gałęzi powyżej i wskocz do jaskini za wodospadem. Na dnie jaskini zagraj Makarowi jego melodię. Razem płyniecie na Gale Isle. Prowadz Makara do jaskini i w środku zagraj Wind God's Aria, aby otworzyc wejście do Świątyni Wiatru

WIND TEMPLE

Makar będzie towarzyszem podczas zwiedzania labiryntu. Jest mały, ale potrafi latać oraz sadzić szybko rosnące drzewa

W pokoju [A] zeskorz na dół, zagraj Command Melody i jaka Makar posadz drzewa w dwóch



kopczykach. Podlec na półkę na końcu pokoju i uruchom przycisk. Linkiem odblokuj dzban, wroć blisko wejścia i wejdz na sprężynę. Ubierz buty i za moment zdejmij - wylecisz w powietrze. Skocz na półkę obok drzwi i znowu wybij się sprężyną, poszybuj na liściu Deku do Makara. W pokoju [B] podnies ściankę dmuchając liściem w wiatrak. Przenies Makara i zasadz nim drzewa w dwóch kopczykach. Pokój [C]. Zasadz drzewa na każdym urwisku, dwa niżej i jedno na szczycie. Na razie tyle, jeśli chodzi o Makara. Wyjdz

Przedmioty

BAJT BAG
Gdzie: Beedle Shop
Sakwa do przechowywania przynęty

DELIVERY BAG
Gdzie: Dragon Roost Island
Sakwa na przedmioty, które należy komuś dorzucyć. Mieści również trzy rzeczy kupione od Zunariego

SPOILS BAG
Gdzie: Okręt Piracki
Sakwa do przechowywania przeróżnych łupów pozyskanych od przeciwników

BOMBS
Gdzie: Okręt Piracki
Doskonałe narzędzie do walki z większymi sztukami oraz usuwania głazów i innych przeszkód. Użyte na łodzi aktywują pokładowe działo

EMPTY BOTTLE
Gdzie: Dragon Roost Island (1 z 4)
Dobra do przechowywania napojów, wody i wróżek

BOOMERANG
Gdzie: Forbidden Woods
Doskonała broń pomocna również w uruchamianiu przycisków i przyciąganiu łupów. Nomerzy do 5 celów jednocześnie

GRAPPLING HOOK
Gdzie: Dragon Roost Island
Służy do zaczepiania o elementy otoczenia, ułatwiając wspinaczkę, pozwala również porządnie się pohustać. Wystrzelany w kierunku wroga wyrywa mu łupy. Użyty na łodzi aktywuje hak wydobywający zatopione skarby

DEKU LEAF
Gdzie: Forest Haven
Pozwala na dość swobodne szybowanie poprzez przestworza. Na ziemi służy również jako broń posyłając wicher w stronę wroga lub napędzacz wiatraków. Konsumuje magię

HERO'S BOW
Gdzie: Earth Temple
Bron dystansowa zdolna razić różnymi rodzajami pocisków. Łuk mówiąc po ludzku

HOOKSHOT
Gdzie: Wind Temple
Hak służący do zaczepiania o różne elementy, a następnie przyciągający Linka w ich kierunku. Służy do wspinaczki

TELESCOPE
Gdzie: Outset Island
Nie mniej, nie więcej tylko luneta przydatna w dokładnej obserwacji środowiska naturalnego

PICTO BOX
Gdzie: Windfall Island
Opcjonalny przedmiot służący robieniu zdjęć, jednakże konieczny do ukończenia gry w 100%

TINGLE TUNER
Gdzie: Windfall Island
Wraz z podłączonym GBA daje możliwość kontrolowania postaci Tingla i dzięki temu - odkrycia kilku opcjonalnych sekretów i pozmakowania pewnego rodzaju gry "na dwóch graczy".

SAIL
Gdzie: Windfall Island
Zagiel to absolutna konieczność, aby w ogóle zacząć myśleć o żegludze, nie mówiąc o ukończeniu gry

WIND WAKER
Gdzie: Dragon Roost Island
Magiczny artefakt batuta posiadająca moc kontroli wiatru i uzyczająca tego przywileju Linkowi

SKULL HAMMER
Gdzie: Forsaken Fortress (za drugim razem)
Młot jak to młot, służy do wbijania... tym razem kołków i przeciwników w ziemię

IRON BOOTS
Gdzie: Ice Ring Isle
Żelazne buciki pozwalające chodzić pod naporem huraganu, wiatrak oparte przyciski i naciągać żelazne sprężyny. Link wyglądo w nich na twardziela

MAGIC ARMOR
Gdzie: Windfall Island
Magiczna zbroja chroni Linka przed zranieniem do momentu wyczerpania magii. Zdobywana podczas 'Trading Sequence'

HERO'S CHARM
Gdzie: Windfall Island
Przekazując SD sztuk Jay Pendants naucyciele Marie dostaniesz maseczkę pokazującą paski życia przeciwników

HERO'S SHIELD
Gdzie: Outset Island
Najprostsza tarcza, która będzie naszym wsparciem na początku przygody

HERO'S SWORD
Gdzie: Outset Island
Podstawowa zabawka zaczepno-napastnicza, prezent od głównego wymiatacza z wioski Linka

MASTER SWORD
Gdzie: Hyrule Castle
Ostrze, które ma już coś do "powiedzenia", oczkolwiek najbardziej efektywne po uzyskaniu pełnej mocy. Wtedy owszem – wypasik.

MIRROR SHIELD
Gdzie: Earth Temple
Szponerska, błyszcząca, ponoc twardsza od podstawowej tarczy, której zdecydowanym atutem jest zdolność odbijania promieni słonecznych

POWER BRACELETS
Gdzie: Fire Mountain
Bransolety dające niezwykłą siłę, pozwalającą unosić gigantyczne głazy. W rzeczywistość jest to przedmiot czysto "scenariuszowy"



przez drzwi z prawej. Pokój [D] stanowi centrum labiryntu. Idź wschodnimi drzwiami. W pokoju [E] skocz w dziurę wprost na sprężynę. Podnieś ściankę, przejdź dalej i opuść ściankę. Sprężyną i liśćmi dostań się na wyższy poziom. Dmuchnij wiatrak obok ostrza - zrobisz podłogę. Otwórz skrzynię i wyjdź drzwiami z prawej.

Pokój [F] to kanion. Wlec w ciąg powietrza i wylądуj na półce po lewej stronie od ogrodzenia. Przyciskiem zmień pozycję bramek. Uzupełnij magię i poszybuj przez otwarte bramki, aż da półki w rogu kanionu - znajdziesz mapę labiryntu. Szybuj z powrotem do ciągu powietrza i wylądуj między dwoma ogrodzeniami po lewej. Szybuj poprzez przedzielające kanion ogrodzenie i użyj ciągu aby dolecieć na poziomą bramkę w kolejnym ogrodzeniu. Wracaj do komnaty [D]. Odblokuj dzban i wejdź w butach na przysk. Zejdź do podziemi.

PODZIEMIA WIND TEMPLE

Przejdź południowe drzwi do pokoju [G]. Stań w butach na środkowej kafli. Przepchnij skrzynię ze sprężyną pod pokrywę, wejdź do drugiej skrzyni i wyskocz na górę. Weź klucz. Możesz też zdobyć mapę spadając przez każdą kafle i pozbywając się wrogów na dole. W centralnej komnacie otwórz drzwi do pokoju [H]. Magow pozbądź się strzelając ognistymi strzałami. Po ostrej walce zabierz hak - HOOKSHOT. Wciągnij się na półkę z kołkiem (wyceluj hak w tarczę) i wbij go młotem. W komnacie [D] wciągnij się hakiem najwyżej jak możesz i poszybuj na sprężynę. Weź kompas i wystrzel się z powrotem na POZIOM 1. Makar siedzi w celi. Załóż buty i zaczep się hakiem w tarczę na posągu. Z Makarem zeskocz na dno pokoju [D]. Zasadź Makarem dwa drzewa w kapczykach po zachodniej stronie komnaty - uruchomisz wiatrak. Wlec Makarem na półkę powyżej na POZIOMIE 1 i jako Link dołącz do Makara (liść Deku). Wejdźcie do pokoju [C]. Wciągnij się Hookshotem na szczyt urwiska po drzewach, podlec Makarem. Za drzwiami posadź drzewa na urwiskach prowadzących do wyjścia, jako Link wciągnij się ze Makarem. Za drzwiami [D] postaw Linka i Makara na przyciskach. Zostaw Makara i poszybuj w stronę wiatraków, otwórz drzwi. Pokój [I] - zniszcz wszystkie posągi i weź klucz. Wróć do [D] i poszybuj w stronę pozostałej skrzyni. Razem zleccie na podłogę z dzbanem na POZIOMIE 1. Wracając do komnaty [E] (np. przez [F]), zagraj Wind God's Aria przy tablicy i wejdź na arenę. Po walce z trzema pancernymi Darknutami dostaniesz klucz do komnaty Bossa. Wróć z Makarem na dno komnaty [D] i między łopatami wiatraka wejdź do tunelu. W pokoju [J] zniszcz wrogów i dostań się na górną półkę. W butach stań na przycisku. Z pomocą butów i Hookshota pozrywaj posągi ze ścian, załatw Bokoblina - pojawi się skrzynia z mapą. W pokoju [K] oczyść teren, posadź Makarem drzewa i Linkiem dostań się na drugą stronę. Pokój [L] zawiera układankę. Załóż buty. Dwie skrzynie przepchnij tak żeby zablokować dwa pierwsze ostrza. Wez Makara, przenies go poza dwa ostrza i połóż blisko przy ścianie. Kiedy zawieje Makar zatrzyma się na ceglanym występie. Wepchnij trzecią skrzynię do rowu jako most. Teraz wróć i popchnij pierwszą ze skrzyń w stronę mostku na rowie. Przepchnij ją i zablokuj trzecie ostrze. Wez Makara, omin ostrze i wyjdź z pomieszczenia. Zagraj melodię Makara przed tablicą, dalej odblokuj dzban, posil się i szykuj do walki.

BOSS - MOLGERA

Jak tylko robal się pokaże, 'zalokuj' Hookshot na jego języku, przyciągnij do siebie i potraktuj kombosem. Robal wypuści małe robale, które fatalnie pogorszą możliwość automatycznego celowania w język, proponuję więc najpierw pozbyć się potomstwa - hak i miecz wystarczą. Podczas walki cały czas się ruszaj, turlając się uniknięsz małych robali i być może połknięcia. Cztery kombosy na przyciągniętym języku zakończą walkę. Weź serce, chwyć mocniej miecz i ruszaj dalej.

POSZUKIWANIE FRAGMENTÓW TRIFORCE

Musisz wydobyć z dna morza 8 fragmentów Triforce. Dla każdego fragmentu musisz odnaleźć mapę - Triforce Chart, która wskaże jego lokalizację. Mapy te należy najpierw przetłumaczyć u Tingla na Tingle Island (€3), płacąc za każdą 398 rupii. W związku z tym warta teraz odszukać Wróżki, które zwiększą pojemność sakwy. Umiejscowienie Triforce Chart pokazują mapa IN-Credible Chart. No to lecimy:

To dobry moment, aby zacząć zaliczanie pobocznych questów, łowienie skarbów, szukanie serduszek i robienie tych wszystkich rzeczy, jakie jeszcze zrobić można...

Triforce Chart 1
Lokacja: Islet of Steel - I5
Używając działa zniszcz wrogie łodzie, a następnie działa w ścianach fortu. Wpłyn do środka i podpłyn do platformy. Stań na symbolu wiatru i zagraj Wind's Requiem. Pojawi się skrzynia z mapą.

Triforce Chart 2
Lokacja: Private Oasis - E5
Odszukaj czwórkę dzieciaków na Windfall Island - od tego momentu możesz wręczać nauczycielce Marie - Joy Pendanty. Za 20 sztuk dostaniesz od niej Cabana Deed. Wejdź do chaty na wyspie, linią uruchom dźwignię gasząc kominek i zejdź do piwnicy. Zejdź

QUESTY DODATKOWE

TINGLE TUNER/TINGLE CHART

Z miejsca, gdzie urzęduje Zunari idź po schodach i wejdź do czerwonego budynku z aparatem fotograficznym nad drzwiami. Wewnątrz pogadaj z właścicielem, Lenzo. Wyjdź i biegnij w stronę małego łukowatego przejścia naprzeciwko drzwi. Drewnianą rampą zejdź na sam dół, cz na łódkę i wejdź w drzwi na tyłach ceglanego budynku - to więzienie. Odsuń dzbanki z lewej i stań na przycisku - otworzysz celę uwalniając Tingla. W dowód wdzięczności wręczy Ci TINGLE TUNER oraz TINGLE CHART i powie, że służy pomocą w odszyfrowywaniu map.

DELUXE PICTO BOX

W więzieniu wejdź do celi Tingla i odsuń skrzynię. Wejdź do odkrytego tunelu i na skrzyżowaniach wybieraj następujące kierunki (możesz uruchomić widok FPP): prawo, lewo, prosto, prawo, lewo, prosto, lewo, prawo, prawo, prosto, prawo. Jeśli się zgubisz pamiętaj, że drewniany fragment podłogi to złe droga. W pomieszczeniu na końcu znajdziesz skrzynię, a w niej aparat - PICTO BOX. Wróć do fotografa i pogadaj z nim, następnie idź na górę po schodach i sprawdź wszystkie fotografie na ścianach - Lenzo podał kilka naprawdę przydatnych informacji. Wyjdź ze sklepu i wróć chwilkę później. Zgódź się na sprawdzian Lenzo. Musisz wykonać trzy zdjęcia i pokazać je Lenzo. Po akceptacji jednego dostaniesz zadanie drugie.

1. Idź do doków i niedaleko skrzynki pocztowej cierpliwie czekaj na gościa w czerwonym kombinezonie. Zrób mu fotkę w momencie, gdy zacznie wkładać do skrzynki list.
2. Idź do kafejki powyżej sklepu Zunariego. Weź dzban i rzuć nim w głowę siedzącego tam gościa. Pyknij fotkę całej postaci trzymającego się kolesia.
3. Idź w pobliże szkoły i przy łuku i czekaj na gościa który zaczyna rozmawiać z kobietą ubraną na pomarańczowo. Zrób mu zdjęcie.

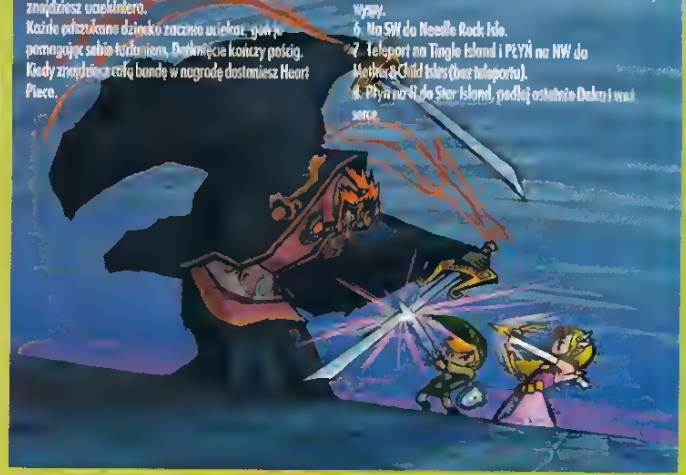
Dostaniesz ostatnie zadanie - przywiez z Forest Haven zamkniętego w butelce najjaśniej świecącego świetlika. Dostaniesz kolorowy aparat.

KILLER-BEES

Windfall Island - wejdź do szkoły niedaleko sklepu fotograficznego i pogadaj z nauczycielką. Poprosi Cię o rozmowę z niesfornymi dziećmi. Na zewnątrz pogadaj ze wszystkimi smarkami. Trio w barecie to szef bandy Killer Bees - Ivan, zaproponuje zabawę w chowanego, zgódź się. Musisz znaleźć całą czwórkę. Dla lepszej orientacji użyj 'Hyoi Peor' jako przynęty i zbadaj wyspę w cieniu mewy. Oto gdzie należy szukać:

1. Biegnij pod kamiennym łukiem na lewo od wyjścia ze szkoły, dzieciak jest za krzakiem z lewej strony.
2. Drugi dzieciak ukrywa się za nagrobkiem na zielonym urwisku, tam gdzie toczy gastek.
3. Trzeci siedzi na czubku drzewa przy wejściu do miasta, obok skrzynki pocztowej. Turlając się uderz w drzewo - smarkacz spadnie.
4. Ostatni czai się za sklepem z bombami na urwisku. Ostrożnie przejdź grzybkiem i na drugiej stronie znajdziesz uciekiniera.

Każde złapane dziecko zacznie uciekać, gdy je pomagając sobie kołowaniem. Dołączenie kończy pościg. Kiedy znajdziesz całą bandę w nagrodę dostaniesz Heart Piece.



BUTELKI

Butelka 1
Gdzie: Dragon Roost Island
Automatycznie otrzymywana od Medli.

Butelka 2
Gdzie: Bomb Island
Znajdź na wyspie gościa gapiącego się przez lunetę. Popatrz również i śmiesznie utuj się na widoczną łódź podwodną, wybij wrogów i zabierz szkło.

Butelka 3
Gdzie: W sekterze Rock Spire Island
Do kupienia w Spacial Shop Ship (B3) za 500R.

Butelka 4
Gdzie: Windfall Island, po uwolnieniu dziewczyn z Forsaken Fortress
Przypłyń na wyspę w nocy i udaj się w kierunku sklepu Zunariego, spotkasz podejrzaną dziewczynę. Śledź ją idąc ostrożnie w bezpiecznej odległości, kiedy będzie obchodziła wyspę na około. W pobliżu sklepu Zunariego zbiją się powoli, aby złapać ją gdy będzie obok sejfu. Jako pokutę ofiaruje Ci butelkę.

TRADING SEQUENCE

Pogadaj z Zunarim mając Delivery Bag. Dostaniesz Town Flower. Wymień go z kupcem na Greatfish Isle za Sea Flower. Rozpocznisz sekwencję wymiany kolejnych towarów:

1. Kup od Zunariego Town Flower.
2. Na Mother&Child Isles wymień Town Flower za Sea Flower.
3. Wymień Sea Flower za Exotic Flower na Greatfish Isle.
4. Mother&Child Isle: Exotic Flower za Pinwheel.
5. Bomb Island: Pinwheel za Sickle Moon Flag.
6. Greatfish Isle: Sickle Moon Flag za Fountain Idol.
7. Mother&Child Isles: Fountain Idol za Big Sale Flag.
8. Bomb Island: Big Sale Flag za Hero's Flag.
9. Greatfish Isle: Hero's Flag za Postman Statue.
10. Mother&Child Isles: Postman Statue za Shop Guru Statue.

Wróć do Zunariego po otrzymaniu Exotic Flower - dostaniesz Magic Armor.
Dostarcz Shop Guru Statue kupcowi na Greatfish Isle - serce.

WYSCHNIĘTE DRZEWKA DEKU

Mając pustą butelkę i Ballad of Gales wróć do Forest Haven i pogadaj z Deku Tree. Jeśli masz kompletną mapę morza Deku nanieście na nią lokację wyschniętych drzew, które trzeba podlać. Nabierz świeżej wody do butelki i w ciągu 20 minut podlej 8 drzewek.
Proponuję poniższą kolejność:

1. Z Forest Haven na E do Cliff Plateau Isles. Deku jest na półce, do której dojdziesz poprzez ukrytą jaskinię.
2. Teleport na Southern Fairy Island i na W na Shark Island.
3. Teleport do Tower of the Gods i na S do Private Oasis.
4. Teleport do Tower of the Gods i na N na Eastern Fairy Island.
5. Teleport na Greatfish Isle, drzewko na szczycie spiralnej wyspy.
6. Na SW do Needle Rock Isle.
7. Teleport na Tingle Island i PŁYŃ na NW do Mother&Child Isles (bez teleportu).
8. Płyń na E do Star Island, podlej ostatnie Deku i weź serce.

Nintendo Gallery

Po zdobyciu Deluxe Picto Box na wykonanie będzie czekał gigantyczny quest, który w przypadku chęci i sporej dawki samozaparcia zaowocuje gotową do oglądania kolekcją rzeźb wszystkich postaci występujących w grze. Jak wspomniałem - quest kolos polegający na pstryknięciu niezliczonej ilości fotek w oparciu o szczegółowe wytyczne. Najmniejszej szansy nie było, aby lista zdjęć pojawiła się w opisie, lecz kto wie, może pojawi się w innym miejscu i innym czasie.)

drabiną i wejdź w lewy tunel, prawo, prosto do końca, prawo. Wejdź po drabinie. Wbij lewy kołek i wskocz do dziury. Wybierz prawy tunel - prowadzi do następnej drabiny. Na górze wskocz do dziury bez drabiny, na dole pokonaj przeciwników. Wczołgaj się w tunel i na końcu wejdź po drabinie. Zagraj Wind's Requiem, dostaniesz mapę. Wbij kołek, wyjdziesz na zewnątrz.

Triforce Chart 3

Lokacja: Bird's Peak Rock - G5

Dostań się na półkę powyżej groty i z łuku wybij jak najwięcej ptaszysk. Zwab mewę i uruchom nią 6 przycisków znajdujących się w gniazdach. W joskini zagraj Wind's Requiem.

Triforce Chart 4

Lokacja: Ghost Ship

Znajduje się na Statku Widmie, którego lokalizacja zmienia się w zależności od faz księżyca. Po pierwsze płyń na Diamond Steppe Island (A6) i z Hookshotem dostań się na szczyt wyspy. Wskocz do dziury - musisz teraz przebyć labirynt teleportów (1). Dzban na początku, później ten, obok którego wyskoczysz. (2) Biegnij do dzbanów na drugim końcu komnaty, wybierz prawy (3). Jak poprzednio, tylko teraz dzban lewy. Zdobędziesz Ghost Ship Chart, mapę z którą odnajdziesz okręt. Wpłyń prosto w niego i na pokładzie pokonaj wrogów - dostaniesz Triforce Chart.

Triforce Chart 5

Lokacja: Needle Rock Isle - A5

Zniszcz z działa złotą łódź. W miejscu gdzie zatonie pojawi się świecący krąg, wydobądź w tym miejscu skrzynię, wewnątrz której znajdziesz mapę.

Triforce Chart 6

Lokacja: Outset Island - B7

Wejdź na wzgórze i poszybuj na liściu Deku w stronę urwiska z komienną głową. Z pomocą bronsolet odrzuć głowę na bok i wskocz do joskini. Labirynt ma 51 pięter, na których spotkasz wszystkie typy przeciwników. Na 31 piętrze grając Wind's Requiem zdobędziesz mapę. Na ostatnim piętrze jest serce.

Triforce Chart 7

Lokacja: Stone Watcher Island - C5

Używając bransolet odsuń kamienną głowę i wskocz do joskini. Oczyść wszystkie komnaty labiryntu z wrogów, pokój zaliczony oznakowany jest płomieniem nad drzwiami.

Triforce Chart 8

Lokacja: Overlook Island (G1)

Podpłyń pod czarną kamienną kolumnę i Hookshotem wciągnij się po pniach palm na przedostatnie urwisko. Wskocz do joskini i zalicz mały labirynt rozprawiając się z wrogami. Darknuty trzymaj w kupie, żeby nawzajem się trafiały. W ostatniej komnacie zagraj Wind's Requiem.

Po zdobyciu wszystkich map przetłumacz je u Tingla (398 rupii sztuka), odszukaj według nich fragmenty Triforce - odtworzysz Triforce of Courage. Płyń do Tower of Gods, zostaniesz przeniesiony do

HYRULE CASTLE

Zejdź do podziemi i pokonaj dwa Darknuty. Wróć na górę i wyjdź głównym wyjściem. Magiczną barierę rozbij mieczem. Podążaj dalej ścieżką i wytnij sobie mieczem drogę do wieży Ganona. Użyj Hookshota, aby dostać się do twierdzy.

GANON'S TOWER

Z centralnej komnaty odchodzą cztery mosty, prowadzące do czterech obszarów odpowiadających wcześniejszym labiryntom. Na końcu każdego z nich czeka znajomo

poczwara, a podczas walki dostępne są tylko przedmioty które miałeś podczas pierwszego spotkania. Zacznij zwiedzanie od południowo zachodnich drzwi (na lewo) kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Obszar A

Rzuć dzbanek z wodą w lawę, chwyć drugi dzban i wskocz na powstałą platformę. Drugi dzban rzuć w kipiącą lawę, a kiedy strzeli gejzer, połecz w górę na platformie. W szczytowym punkcie poszybuj na unoszący się na lawie kamień. Użyj haka z liną i zaczepiając go na belce u góry i wejdź na górę. Na liściu Deku poszybuj w stronę drzwi i powtórz pojedynek z Gohmą.

Obszar B

Podejdź do urwiska i trzepnij liściem w wiatrak po lewej. Wskocz na gondolę i poruszaj nią w głąb obszaru. Zeskocz na ruchomy pomost po prawej i kiedy znajdziesz się na odpowiednim poziomie dmuchnij w wiatrak, żeby przywołać gondolę i przelec na nią, gdy się zbliży. Rusz gondolą i poszybuj w stronę dwóch pomostów. Przelec pomiędzy nimi i w końcu poszybuj w kierunku drzwi. Czas na walkę z Kalle Demos.

Obszar C

Pierwsza część korytarza zawiera rząd sarkofagów wraz z lokatorami. Po schodach przejdź do następnej części. Wywab z sarkofagu czerwonego zelka i tarczą skieruj na niego promień światła, skamieniałego postaw na przycisku z lewej. Wbiegnij na aktywowanych schodach. Ponownie potraktuj zelka światłem, zanies go na przycisk i co sił w nogach pędź w stronę schodów. Ponownie wykończ Jolhallę.

Obszar D

Załóż Wizzroba i wskocz na sprężynę. Załóż buty, zdejmij, wylec w powietrze i poszybuj na liściu, oz zo kołce. Lądują na sprężynie, wybij się ponownie i szybuj pomiędzy powietrznymi wirami. Lądują obok dzbanów i wykończ Bokoblins. Użyj Hookshota, aby dostać się na półkę przy drzwiach. Malgera dostanie powtórkę z rozrywki.

Otwarzy się przejście na POZIOM 2. Wejdź w drzwi po prawej. Zapamiętaj położenie świeczników oraz ilość świeczek. Idź za drugiego pokoju i bumerangiem uderz 4 przełączniki w kolejności, jaką pokazywały świeczki. Pojawi się portal łączący się z Forsaken Fortress, pozwalający wrócić na powierzchnię morza. Wróć do pokoju ze świecznikami i wskocz do dziury. Jesteś w labiryncie identycznych pokoi. Musisz walczyć z Phantom Gonanem, polegając głównie na odbijaniu pocisków. Kiedy go pokonasz spójrz, które drzwi wskazuje pozostawiony miecz i przejdź przez nie. Kiedy pokonasz 8 zjaw, otrzymasz strzały Światła - LIGHT ARROWS. Otwórz drzwi, znajdziesz się w głównej komnacie. Phantom Ganona wykończ ostatecznie strzałą Światła. Jego mieczem zniszcz ścianę z cegieł po drugiej stronie od wejścia. Przejdź przez drzwi i zarznij wspinaczkę po schodach, rozprawiając się z wrogami. Na szczycie przejdź przez drzwi. Czas na ubicie Ganona.

BOSS - PUPPET GANON

Ganon posiada trzy różne formy mające jednakże wspólną cechę: tą jest kryształowa kula którą musisz trafić 3 razy Świetlną Strzałą w każdej fazie bitwy.

Faza 1 - Marionetka

Zwisa sobie na sznurach, które trzeba przeciąć bumerangiem. Wrażliwe są sznurki niebieskie, puszczają po dwóch trafieniach. Możesz celować w kulę, kiedy bestia zacznie wirować po utracie kilku zaczepów, ale najlepiej przeciąć wszystkie i wtedy z łuku wypunktować kulę. Powtarzyć 3 razy.

Faza 2 - Pająk

Wskoczy na sufit i zacznie krążyć, a po chwili runie w dół próbując Cię zmiażdżyć. Kiedy spadnie, zostanesz zablokowany między jego odnóżami. Monewruj kamerą tak, aby widzieć odbicie pająka w lustrze wody i podejdź do miejsca, w którym odbija się kula. Kiedy pająk się obniży, zrób krok w tył od wody i jeśli wszystko pójdzie dobrze znajdziesz się obok kuli, gotowy do załadowania Świetlną Strzałą w czułe miejsce. Powtórz akcję 3 razy.

[Podczas walki szybko ubywa strzał oraz energii magicznej, dlatego w razie potrzeby załatw nietoperki - jest szansa na odnowienie odrobiny magii.]

Faza 3 - Wąż

Godzina jest wleczona naokoło komnaty nabierając prędkości i ciężko trafić z łuku w kulę na końcu ogona. Zdecydowanie miej pod ręką coś leczniczego. Można trafić węża mieczem w pysk, powodując chwilowe ogłuszenie, ale jest to trudne i dość ryzykowne. Najlepiej przycoić się pod ścianą i celować w kulę, kiedy zosuwa nadkalo pomieszczenia. Trzy trafienia kończą walkę. Tak jakby.

Wejdź po czerwonej linie na drewnianą platformę i poźniej pnij się z pomocą haka, aż na sam szczyt trzeciej kondygnacji. Odblokuj teleportacyjny dzban, podreperuj zdrówko i Hookshotem wciągnij się do drzwi prowadzących do wieży. Kiedy sprawy zaczynają wyglądać kiepsko, pojawia się nagle szansa na ostateczne (czy aby?) pogrążenie przeciwnika.

BOSS - GANONDORF

Atakuj wroga w wieży, podczas gdy Zelda zajmie się ostrzałem z łuku. Uskocz przed potężnym cięciem bliźniaczych ostrzy, Zelda włóduje strzałę. Momentalnie doskocz i poczęstuj Ganondorfa kombosem. Wokz podobnie, jak z Darknutami czyli w oparciu o błyskawiczne kontry. Po udanej parodzie kontynuuj kombosem w plecy wroga i szybka wycofuj się zanim wstanie. Po trzecim trafieniu z łuku Zelda pójdzie "wyny". Z lekarstwem pod ręką i tarczą przed sobą walcz, nadal kontrując. Po trzech udanych kontrach zmieni się taktyka. Zelda zacznie strzelać z łuku w Twoim kierunku - odbijaj pociski w stronę wroga. Utrzymuj tarczę we własnym położeniu i okrążaj Ganondorfa, łapiąc go w ogień krzyżowy. Gdy skutecznie trafisz go odbitą strzałą, podbiegnij i kontrą zakończ pobyt Ganondorfa na tym padole. A później czeka Cię już tylko... a może jednak sprawdź sam. Miłej zabawy.

Ukończ grę...

Zapisz grę w pustym slocie, a jeśli znajdziesz ochotę na jeszcze raz, dostaniesz kilka bonusów:

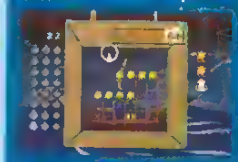
- Brak zasłanego ubranka, a za to niebieska pizamka;)
- Aryll też dostanie nowe wdzianko
- Deluxe Picto Box od początku pozwoli pstrykać fotki
- Zawartość Galeri zostaje zachowana

A wszystkie kwestie w języku Hylian przetłumaczone na angielski.

MINI GRY

Zee Fleet

W budynku naprzeciw szkoły na Windfall Island jest okazja zagrać w odmianę "statków". Na planszy ukryte są grupy kołamornic a zadaniem jest zniszczyć je za pomocą 24 bomb - warto się pomęczyć, nagrody są dość interesujące.



Mail Sorter

W centrum pocztowym na Dragon Roost Island pogadaj z gościem przy ladzie na drugim piętrze. Zabawa polega na sortowaniu listów, czyli wrzucaniu ich na półki z odpowiadającą pieczęcią. Czas jest ograniczony, za wydajność dostajesz więcej kasy, a w rezultacie również inną narodę.

Łowca prosiaków

Daj 3 Skull Necklaces piratowi w pobliżu sklepu z bombami na Windfall Island i przynieś mu jego 3 prosiaki w czasie 2 minut. (1) Na łące obok płaży. (2) Również tam, ale bliżej sklepu z bombami. (3) Na trawiastym wzniesieniu wiodącym do celi.







Aukcja

Odbywa się w porach nocnych w rezydencji na Windfall Island. Licytujesz naciskając szybko 'A'. Noś ze sobą sporo kasy, kontrolny czas i przy końcu licytacji podbijaj cenę (np. o 20R), bo ludziska są ostrożne i licytują nisko. Przedmioty aukcji warte zachodu.

Ustrzel rybkę

Mając łuk rozsyp przynętę w dowolnym miejscu morza. Mermon zaprosi Cię do konkursu strzeleckiego, w którym celem jest on sam, a nagrodą - 10R za trafienia.

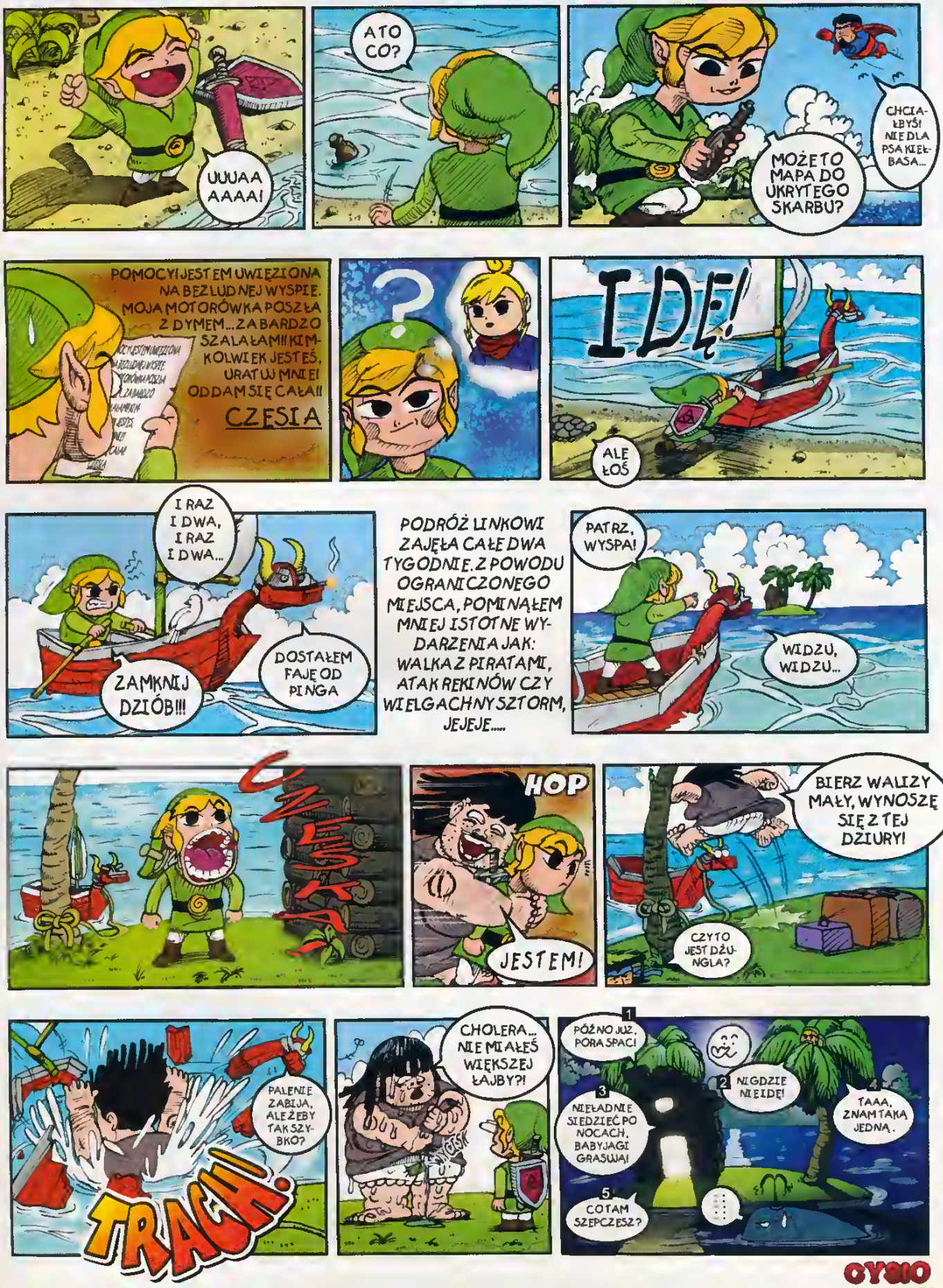
Ustrzel beczkę

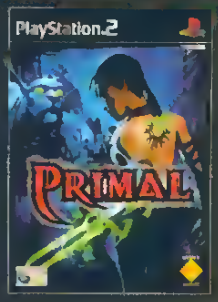
Na Spectacle Island jest okazja postrzelać z armaty do pływających beczek. 10 prób na 5 beczek wcale nie jest tak łatwym wyzwaniem, bo miejsca beczek są losowe a konieczne jest wyczucie kąta strzału. Trening jednak czyni kanoniera...

Puzzle

W private Oasis jest chatka z okienkami, w których możemy poukładać sobie różne obrazki, przesuwając kostki tak, aby utworzyły oczekiwany wizerunek. Układanek jest 16 a za ułożenie, tradycyjnie zresztą - nagroda.

NA KŁOPOTY, LINK, CHŁOPAK ZŁOTY!





PRIMAL

OPIS PRZEJŚCIA

NEXUS HUB

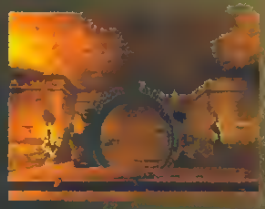
Witam w zaświatach. Podążaj za gargulcem cały czas, aż do Solum Contyard. Tam przy pomocy portalu dostaniesz się do...

WORLD : SOLUM

SOLUM - Valley

Jesteś w Circle of Kings. Idź ścieżką, aż zobaczysz jaskinię zamieszkałą przez rasę Melkai (Melkai Cave). Jako Scree udaj się do środka i przebiegnij przez jaskinię do małej wnęki (Fire Cave). Tam zabierz pochodnię i podpal nią latarnię w Melkai Cave - potwory uciekną i Jen będzie mogła przebiec bezpiecznie przez pieczarę.

Nieopodal Fire Cave znajdziesz zamknięte drzwi - Scree bez problemu wspina się po ścianie, więc otworzy Jen drzwi z drugiej strony. Brama prowadzi do Ferai Villa. Poznasz tutaj króla rasy Ferai - Herna - który uratuje Ci życie. Poprosi Cię o odnalezienie syna Jareda, który zaginął w czasie łowów. Przełącz się na Scree'ego i zejdź na dół do studni (zbierz jeszcze lodestone). Jesteś w Villa Cetar. Przejdź przez jaskinię i most, a następnie podążaj wzdłuż rzeki. Obok młyna (Mill) jest do przewrócenia drzewo (dzięki temu Jen będzie mogła dołączyć do Ciebie).



Teraz jej kolej na otwarcie dalszej drogi - zejdź do Valley Tower są zamknięte. Nich dziewczyna się przeciśnie przez szparę w ścianie, a następnie otworzy drzwi gargulcowi. Zejdziesz schodach do Ferai Burrows - spotkasz tam kolegów Jareda. Nie wiedzą oni jednak gdzie jest. Idź po ścieżce wzdłuż wodospadu, aż dojdziesz do ślepego zaułka. W małej wielkie koło - Scree jest w stanie je podnieść i wnieść na górkę. Stączające się koło wybije dziurę w murze, pokazując dalszą drogę. Po wyjściu na powierzchnię znajdziesz portal i stoczysz zacięty pojedynek Melkai'ami. do Jared's Lodge. Znajdziesz tam jego róg. Zanim za domem jest krata - podnieście ją razem i wejdźcie do kolejnej jaskini. Przy wodospadzie niech Jen przejdzie na drugą stronę po półce skalnej, Scree niech zejdzie na dół po ścianie, a wejdzie po drugiej. Dojdziesz do miasta.

SOLUM - City

Idź wzdłuż muru, aż dojdziesz do [illegible] będzie musiała przejść po półce, a Scree po ścianie). Jesteś w Poor Quarter. Uliczkami udaj się do świątyni (Great Temple) na spotkanie z Hernem. Droga jest trochę poplątana, ale nie ma szans się zgubić. Przed świątynią stoi posąg, pozbieraj lodestone'y porozrzucane po okolicy i jako Scree zapanuj nad pomnikiem i skieruj światło na drzwi. Wejdź do środka i obejrzyj scenkę. Od Herna dostaniesz dar - możesz przyjmować formę Ferai (lewo na d-padzie). Wyjdź ze świątyni i udaj się w miejsce, gdzie dwóch wojowników wskakiwało na mur. Wejdź do Plaza i udaj się na sam koniec rynku, a tam zejdź po schodach i podejdź do drzwi. Niestety nie zostaniesz wpuszczony - nie ufają Ci. Musisz się udać w stronę świątyni (Great Temple). Z tyłu świątyni jest brama - Jen bez problemu przeskoczy na drugą stronę i przełączy wajchę podnoszącą kratę. Dostaniesz się do...

SOLUM - Hunt Lands

Czeka Cię dużo walki, aż w końcu dotrzesz do Hum Camp. Tam po rozmowie omiń obóz i biegnij przed siebie do Burial Grounds. do świątyni dostać się nie możesz, brakuje czegoś na drzwiach. Wróć do obozu i [illegible] szamanem. Dostaniesz medalion, który umieścić w drzwiach. Teraz Scree niech pochodnią (jest przy schodach) pomnik i za pomocą swojej duszy nad nim zapanuje snop światła do świątyni i wejdź do Na dole zabij żołnierzy i razem ze podnieście kratę. Zbierz gemy i następną kratę. Znalazłeś Janida. Po da on Ci medalion - trzeba wrócić do miasta (Plaza) i pokazać medalion strażnikowi pilnującemu drzwi. Wejdziesz do kanałów (Sewers). W pokoju z wodą Scree bez problemu wejdzie po ścianie, natomiast Jen musi przejść po gzymsie z jednej strony na drugą. Dalej wejdź po drabinie. Z więzienia, z ostatniej celi dostaniesz się na górę, stamtąd do Koloseum. Po filmiku pozbieraj Scree'm wszystkie lodestony i zapanuj nad Abizurem. Teraz nie będziesz mieć problemu z pokonaniem demona (ale uważaj na jego oddech). Drugi raz użyj posągu, aby podnieść kratę. Trafisz do

Piękna i bestia
w trybie kooperacji

Po świetnych obu częściach MEDIEVIL'a nie zawiodłem się także i na PRIMALU. Gra spodoba się tym, którzy grali w SOUL REAVER'a, zachwycali się przygodami panny (lub też pani) Croft i całą gry TPP. PRIMAL to doskonała przygodówka z zajefajnym klimatem. Graficzka ciekawa, ostra muza i doskonałe fabuła - czego chcieć więcej. Sięgnijcie po tą gierkę a nie zawiedziecie się. Opis obejmuje zarówno szczegółową ścieżkę przejścia gry, jak i mały poradnik. Zapraszam do granie i przeżycie doskonałej przygody. [COX]



Tytuł powstawał ponad 2 lata. Profesjonalna, niezwykle klimatycznie dobrana oprawa w pełni to uzasadnia. Warto zobaczyć jak obszerne (i z jakimi teksturami!) lokacje potrafi wyczarować PS2.



Jak grać...

czyli "co i jak" robić z Jen i jej przyjacielem...

Rasy - w czasie gry Jen zdobędzie możliwość transformacji w różne formy. Każda z nich ma inne możliwości i zastosowania. Oto one
FERAI - Jen może biegać szybciej i wyżej skakać;
UNDINE - forma podwodna, nie wolno jej stosować na powierzchni, ponieważ Jen się dusi;
WRAITH - można sprawić, że czas wolniej płynie, natomiast w walce bardzo szybko się porusza;
DJIN - najgroźniejsza forma do walki, potrafi zabić jednym uderzeniem



Zdolności Scree.

Nasz mały przyjaciel potrafi nosić przedmioty, używać pochodni i wchodzić po ścianie. Często przyjdzie też zapanować nad kamiennymi posągami Potrzebne są do tego tzw. LODESTONE'E - są to małe kamienie, które Scree wsysa. Przeszukuj więc dokładnie każdy zakątek i każdą skrzynkę oraz beczkę, gdyż są dość dobrze schowane.
Poza tym nasz przyjaciel nie pływa, tylko biega po dnie, przez co nie wszędzie się dostanie.

Oddawanie energii.

Scree może ściągać z pokonanych przeciwników energię, którą później może przekazać Jen Oprócz trupów, Scree może ściągać energię z żółtych kamieni i źródeł



Barracks. Aby dostać się do Fortress, powybijaj strażników i przeciśnij się przez szparę w ścianie. Otwórz drzwi "Rockiemu" i przełączcie razem wajchę Wrota otwarte - biegnij do Gate House. Drzwi są niestety zamknięte Idź bokiem wzdłuż muru, Jen po gzymsie a Scree po ścianie Po walkach znowu trafisz na kolejną kratę - podnieś ją i wejdź do Guard Room.

SOLUM - Fortress

Wejdź po schodach na piętro - tam jest gem do zebrania, a następnie zejdź na dół do kuchni (Kitchen). Tam podnieś kratę i podążaj, aż do Heme Statue Scree wejdzie na wieżę - zabierz pochodnię i schodź do podziemi. Znajdziesz tam trzy wazony - postaw je na cienkiej podłodze, spadniesz piętro niżej, gdzie znajdziesz linę. Linę zrzuć Jen, która wejdzie za Scree na wieżę. Przez Melkai Lair dostaniesz się do Jared's Room, a pokonując wrogów podnieś kratę Dostaniesz się do Banque Hall Wejdź tam i szybko wyjdź - otworzy się przejście do Throne Room Zabierz bransoletę i przygotuj się na starcie z żołnierzami królowej. Po walce biegnij po schodach na górę do Jared Room'a - drzwi otworzysz przy pomocy bransolety znalezionej w sali tronowej. Idź korytarzem, aż na samą górę, gdzie znajdziesz klucze. Teraz tylko do najbliższego teleportu, którym dostaniesz się do Burial Grounds Wejdź do Necropolis - tam gdzie trzymano Jareda. Z jednej z sal więziennych dostaniesz się (Scree) do korytarza i będziesz mógł otworzyć drzwi do Devena's Tomb. Poprowadź za sobą Jareda, który otworzy drzwi znalezionymi kluczami Po wstawce wykończ wszystkich - król dokończy dzieła.

NEXUS HUB

Po spotkaniu ze swoją panią podążaj za Scree do Aquis Courtyard - wejdź w portal.

WORLD 2 - AQUIS

Jako Scree (Jen się opala) wskakujesz do wody Jesteś w Temple Lagoon Spadnij na sam dół i po jednej ze ścian dostań się do środka. Po filarze dojdź do dźwigni odwracającej kierunek wiru. Przestaw ją i wskocz w wir. Dostaniesz się na górę, wyjdź na balkon, a następnie po drabinie na dach - spotkasz Aino, królową tego świata. Dostaniesz od niej dar dla Jen - możesz przyjmować formę Undine, możesz pływać i rozmawiać telepatycznie na odległość ze Scree'm Pamiętaj jednak, że gdy wyjdziesz na suchy ląd, musisz zmienić postać ponownie na ludzką. Zanieś dar Jen - nie będzie zachwycona. Teraz już, jako nasza nieustraszona bohaterka, podpłyń do królowej - jest uwięziona. Dostać się musisz do drugiej laguny (Dam Lagoon). Podpłyń do Dam i przywołaj Scree (jest tam Summon stone). Gargulcom pozbieraj kamienie i zapanuj nad wrotami prowadzącymi do przełącznika. Gdy go przekręciaz królowa będzie uratowana. Popłyń za nią aż do kraty (razem ją otworzycie) - przejście za nią prowadzi do Bay Cavern. Popłyń do Enginer Room, zobaczysz tam rozmieszczenie stacji pomp. Przełącz przełącznik i wpłyń do Priming Station. Masz tutaj do przestawienia dwie wajchy uruchamiające rdzeń stacji. Musisz wejść na podest z prawej i z lewej strony, a później zanurkować - tam znajdziesz pokrętła. Na sam koniec przełącz główny zawór Teraz popłyń w pobliże kraty, przy której postaw Scree. Przyjaciele mogą się znowu spotkać. Teraz po kolei odwiedź Temple Sub Station i Dum Sub Station, uruchamiając tam pompy. Jako Scree udaj się do Bay poprzez tunel z wirem powietrznym i znajdź portal. Przełącz się na Jen i udaj się w stronę portalu w Lagoon. Wywołaj Scree (Summon Stone) i teleportuje się do Beach Stamtąd popłyń do Tunnels Entrance i zlikwiduj żołnierza. Wpłyń do środka i kolejny raz przywołaj swojego małego przyjaciela :)). Po filmiku wraz ze Scree'm popchnijcie kratę W Water Current otwórz właz, a Scree dostanie energię Wróć i płyń do góry (wzdłuż drabiny). Jest tam teleport i lodestone'y dla Scree'ego. Popłyń znów do Water Currents - aby dostać się na drugą stronę Jen, Scree musi przepchać duży kamień, który będzie blokował powietrzne wiry. Dopłyń do wrót prowadzących do Skeleton Sub Station. Na górze bloku skalnego jest przełącznik otwierający kolejne drzwi. Przywołaj Scree'ego pod drzwiami i wejdź do jaskini. Przełącz pokrętło obok Control Room i wejdź do tego pokoju. Tam przekręć kolejne pokrętło uruchamiające kolejną pompę. Jeszcze tylko otwórz kopułę i zabierz z Control Room panel, który załóż w Skeleton Sub Station. Przełącz tam wajchę - uwolniłeś biedaka. Teraz możesz już uruchomić pompę pokrętłem na kamiennym bloku. Wróć do pomieszczenia za zwłokami biedaka i otwórz ostatnie drzwi Wpłyń tam, a po zawaleniu się tunelu otwórz kolejne wrota. Wpłyń do Spike Pit. Przepłyń kawałek i wyjdź na powierzchnię w Apostres Mountain Zmień formę na ludzką i pozabijaj kraby Dobiegnij do końca i skocz na główkę do basenu. Wyjdź z wody i podążaj tunelem. Następnie zejdź na dół, przywołaj Scree'ego i pnij się na górę. "Kamienny" wejdzie po ścianie, natomiast Jen musi się pomęczyć i wspiąć po skałach Na górze przełącz dźwignię. Zabij kraby i biegnij dalej do Undine Statue Cave Zejdź Scree'm na dół i panując nad drzwiami, zalej komnatę Jen może skoczyć na dół Wyjdź na brzeg, przebiegnij się kawałek i znowu wejdź do wody Uruchom ostatnią pompę w Rip Cage Sub Station. Płyń korytarzem znajdującym się ze stacją - prowadzi do dużych wrót, które musisz otworzyć. Idź jeszcze do portalu drugim korytarzem, przywołaj Scree'ego i napełnij siły. Wróć do wrót i wpłyń do Purification Tower Płyń do góry - spotkasz króla. Najpierw poprzestawiajcie za Scree'm wszystkie dźwignie, a dopiero później wykończ potwora Płyń do góry i wejdź na samą górę wieży - niezbędna będzie pomoc gargulca, który zrzuci Jen linę. Na samej górze załóż na miejsce medalion. Kolejny świat uwolniony od zła.



NEXUS HUB

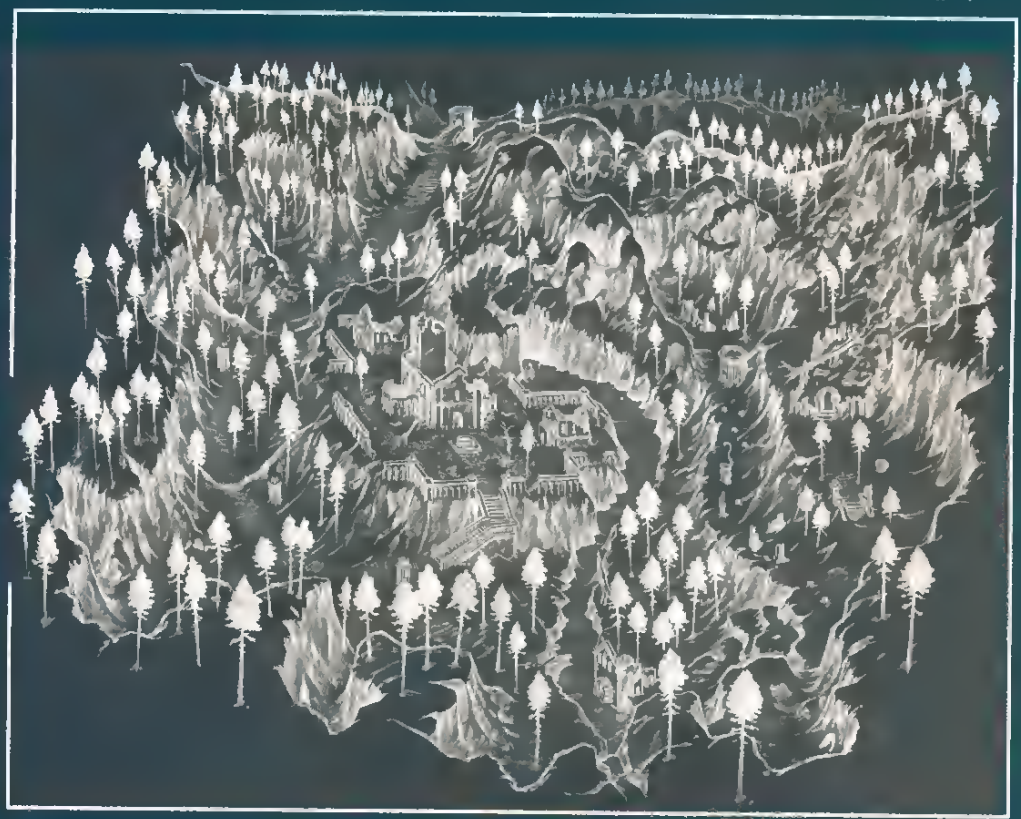
Po filmiku (z którego bardzo dużo się dowiesz) udaj się za Scree'm do Aetha Courtyard. Wejdź w portal.

WORLD 3 - AETHA

Jesteś w Portal Keep. Przełącz się na gargulca, odwróć się do tyłu i przejdź po ścianie na drugą stronę muru Otwórz kratę dla Jen. Teraz stań na krawędzi i opuść dla swojej przyjaciółki linę, gdy Jen zejdzie na dół Scree może zejść po ścianie. Biegnijcie do kraty i podnieście ją razem. Udaj się przed siebie, do wioski. Tam wykończ potwory i wejdź w oświetlone z zewnątrz drzwi Wejdź do Lower Village, zaraz obok wejścia do wioski są schody - idź tam, a następnie podążaj po drewnianym moście do kolejnych schodów - prowadzą do Upper Village. Obejrzyj scenkę na rynku (Main Square) - teraz już wiesz co jest tutaj grane Z rynku możesz iść na farmę (Farm) - jest tam teleport i energia. Gdy wrócisz znów na rynek, podążaj za uciekinierem. Trafisz do Manor House. Uciekinier jest w Manor Cellar - tam są mieszkańcy wioski i Twój tajemniczy pomocnik. Po schodach dotrzesz do Main Square Cellar, następnie na cmentarz. Tam spotkasz ducha. Znajdź na cmentarzu wieżę i niech Jen wskoczy na piętro, wejdź na deskę i zrzuć klatkę ze zwłokami. Podnieś nieszczęśnika Scree'm i wrzuć go do grobu.



Trzeba go pogrzebać. Wróć do Manor Cellar i powiedz o wodzie święconej swojemu sojusznikowi. Udaj się ze nim do studni w Lower Village. Scree musi zejść z butelką do studni i nabrać wody. Po tej czynności wracając na rynek. Po przerywniku czeka Cię ostra przeprawa z baronową. Po walce weź jej miecz i udaj się na cmentarz. Otrzymasz zdolność przemienienia się w Wraith Form. Przejdź przez cmentarz i idź ścieżką. Dojdziesz do bramy - tam podnieś kratę przy pomocy dźwigni i używając zdolności zatrzymywania czasu (0) przebiegnij pod kratą. Witaj w Dungeons Docks. Wejdź do wody i przybierz formę Undine. Popłyń korytarzem i wyjdź z wody (zaraz obok jest summon stone do przyzwania Rocky'ego). Dobiegniesz do Flooded Dungeons - tam znajdź wyjście na powierzchnię. Przeciśnij się przez szparę w kracie i podążaj korytarzem. Dźwignią podniesiesz kratę - jako Scree również przejdź przez korytarz i wyjdź po schodach na brzeg. Razem wejdźcie do pokoju z wiszącymi klatkami (Cage Chamber). Jen nach wejdzie na przewróconą klatkę, natomiast gargulec musi wejść po ścianie w pobliże dźwigni poruszających klatkami. Przy pomocy wajch doprowadź Jen do otworu w ścianie po schodach - zobaczysz pomnik, gdy go przestrawisz, otworzy się kolejne przejście do zbrojowni (Armoury). Po schodach dostaniesz się do Ball Room. Poznasz sympatyczną dziewczynkę. Po wstawce przejdź do pomieszczenia obok (tam po schodach nie zejdziesz) i udaj się na balkon (Main Courtyard). Tam gdzie leży lodowe wejdź na dach i dalej do wieży. Po schodach dostaniesz się do Raum's Laboratory - tam uwolnisz Jen. Idź do Banquet Hall - sam Scree nie mógł otworzyć tych drzwi, ale razem z Jen dacie radę. Po schodach na górę dotrzesz do Raum and Empusa Bedroom. Tam Jen przebierze się na bal kostiumowy - idź na salę balową. Po scenie, mając już klucz, wróć do pokoju, w którym Jen się przebierała. Odzyskasz rękawice. Idź teraz do małej Elizabeth - jej pokój jest w West Wing, obok biblioteki. Załatw strażników obok sali tanecznej - jeden z nich ma klucze do Elizabeth's Chamber. Przez bibliotekę dostaniesz się do pokoju - po śmiesznej scence ofiaruje ona Jen klucz do Dark Maze. Idź tam (przejście jest od Banquet Hall). Otwórzcie drzwi a następnie niech Scree opanuje "czachę" - będzie pomocna dla Jen, by nie zgubiła się w labiryncie. Trzeba dotrzeć w okolice zielonych latarni - po przestawieniu znajdujących się tam dźwigni, droga będzie prosta. Zejdź po schodach w dół, zrób porządek i idź przed siebie. Dojdziesz do Blood Machine. Po filmiku wróć do Banquet Hall i uporaj się z hrabiowską parą.



(wbrew pozorom nie jest to trudne), Scree niech do niej dołączy - wejdzie po ścianie po drugiej stronie pomieszczenia. Gdy dojdziecie do przełącznika i go przełączycie - szybko, używając znowu daru Wraith, przebiegnijcie na drugą stronę. Wejdź do Torture Room. Tam po



rozmowie i dość ciężkiej walce zabierz jednemu ze strażników klucz i użyj go przy wyjściu z pokoju. Pobiegnij po schodach i pomóż biedakowi rozprawić się z przeciwnikami. Podnieś kratę i biegnij po schodach. Dojdziesz do Walkways Cells. Zejdź do lochów i od zabitych strażników weź klucze (odwiedź lochy po obu stronach). Kluczami otworzysz drzwi do Upper Cells. Jako Scree zapanuj nad pomnikiem, rozbujaj go a pokaże się dalsza droga. Podążaj cały czas przed siebie, miń drzwi i schody. Jen zostanie złapana przez straż, teraz jesteś zdany tylko na Scree'ego. Jesteś w West Wing. Wyjdź przed dom, przejdź przez ogród i wejdź do biblioteki (Library). Wejdź

NEXUS HUB

Po scence pobiegnij za Scree'm do portalu prowadzącego do ostatniej krany - Volca.

VOLCA

Zaczynamy w The Crater. Pobiegnij przed siebie i zejdź po schodach do Central Shaft. Tam na brzegu Scree musi użyć liny dla Jen, sam zejdzie po ścianie. Znowu przebiegniecie kawałek i przy schodach przydn się lina po raz kolejny. Stoisz przed wielką bramą, zabierz pochodnię i podpal dwa naczynia przy drzwiach - wejdź do Entrance Chamber. Po wstawce mozesz przyjmować formę Djin. Podpal kolejne naczynia i idź dalej. Wypróbuj swoje nowe moce bojowe, a będziesz miał na kim. Dojdziesz do Chalice of Sut. Załatw potworki i razem ze Scree'm otwórzcie drzwi do Lava Pit. Wejdź w korytarz po prawej stronie i wskocz Scree'm do wody. Przebiegnij pod pierwszą kratą i wdrap się na górę - tam przełącz dźwignię. Otworzy się kolejna krata. Przepłyń pod nią jako Jen i wypłyń na powierzchnię. Niech jeszcze Scree otworzy kratę w pobliżu Jen i przy pomocy summon stone przywołaj swojego przyjaciela. Teraz Scree znowu musi wpaść do wody i dostać się do korytarza, którym dojdzie w pobliże pomnika. Zapanuj nad nim i uruchom most - wróć do Jen. Wróć do wejścia do Lava Pit - tam Scree wejdzie po ścianie i dostanie się na półkę. Jen wejdzie na nią po linie, którą musi zrzucić Scree. Podążając korytarzem, aż do Oil Fall. Tam używając zdolności rasy Wraith przebiegnij pod olejem, wyłącz kurek i poczekaj na gargulca. Idąc dalej dojdziesz do wielkiego posągu - wiesz co z nim zrobić. Wyjdź z jaskiń i przejdź przez nowo utworzony most. Korytarzem dostaniesz się do Royal Chamber. Podpalając naczynia, możesz dostać się do teleportu, jednak naszym celem jest droga po prawej (kolejny raz trzeba przebiec



pod olejem). W sali Lava Temple użyj summon stone i przywołaj Scree'ego. Po filmiku właśnie nim przyjdzie Ci kierować. Pozbieraj lodestone'y i zapanuj nad ptasim łbem - odkręcisz w ten sposób kurek z lawą. W następnym pomieszczeniu trzeba znaleźć pochodnie (postaw dzban na przycisku po prawej), a następnie przy jej pomocy otworzyć małe drzwi, za którymi kryje się zawór od oleju. Gdy napełnią się zbiorniki przy głównych drzwiach, podpal je, a przejdziesz do korytarza. Cały czas uważaj na miny ! Wejdziesz do Oil Bath - tam po ścianie wejdź pod dach i zapanuj nad kolejną ptasią głową. Zakręć olej i wejdź do nowego pomieszczenia - do Pipe Room. Wejdź na górę po ścianie, a następnie przejdź po rurze do drugiej sali. Tam znajdziesz pokrętło otwierające klapę w podłodze (niedaleko). Zejdź na dół i podążaj korytarzem - tam wywal kratę i wejdź do pomieszczenia. Po schodach dojdziesz do komnaty królowej. Po rozmowie udaj się do teleportu w Lava Temple. Spotkasz Jen - niestety musisz stoczyć z nią walkę. Pozbieraj kamienie i opanuj kamiennego wojownika - pokaż Jen jej miejsce w szeregu. Razem wracajcie do królowej, która po rozmowie pokaże Ci, gdzie masz iść. Wejdziesz do Lower Chambers. Zakręć "kranik" i przejdź nowo otwartym przejściem. W Lava Plinths przeskakuj z kamienia na kamień - droga jest prosta. Dostaniesz się w końcu do Lava Falls. Po prawej stronie jest gzyms, po którym przejdzie Jen, Scree przejdzie po ścianie i musi opanować pomnik i przewrócić go tak, aby Jen mogła przejść dalej. W końcu dojdziesz do Sanctuary of Immolate. Są tutaj trzy wejścia do Flame Igniter, ale na razie nie ma oleju do podpalenia w naczyniach. Najpierw idź do pomieszczenia na górze po lewej stronie. Scree musi zrzucić linę ze skarpy (dla Jen), a sam przejdzie tradycyjnie po ścianie. Jen zejdzie po linie, a później przeciśnie się po gzymsie. Razem przekręcicie wajchę i popłynie olej, który Scree musi podpalić. Wróć do sali głównej i wejdź teraz do sali na parterze - Scree musi zapalić oba naczynia, po obu stronach pomnika - wejście, oczywiście po ścianie. Na koniec zostaje jeszcze sala u góry po prawej - na jeden przycisk postaw dzban, a na drugi niech stanie Jen. Scree pójdzie podpalić naczynia i musi zabrać kolejny dzbanek, który trzeba podstawić pod wrota. Teraz Jen może zejść z przycisku i udać się z gargulcem w głąb świątyni. Na skraju jaskini Scree opuści linę i Jen może zejść na dół. Tam przekręci pokrętło, które doleje olej do naczyń przed drzwiami w Sanctuary of Immolate. Scree dojdzie tamtędy do Jen, musi tylko zapanować i przewrócić pomnik oraz podpalić ostatni dzbanek. Dostaniesz się do Hall of Gods. Tutaj należy przepalić liny podtrzymujące ogromny pomnik na środku sali. Trzy liny Scree powinien znaleźć bez problemu - wystarczy zejść na dół i podążać przed siebie. Przy czwartej linie niezbędna jest pomoc Jen. Tylko ona może przejść po gzymsie, a następnie przy pomocy summon stone przywołać gargulca. Ten przepali ostatnią linę i musi jeszcze przewrócić pomnik. Dalsza droga otwarta. Teraz już tylko musisz przebrać przez kilka komnat, podpalając naczynia otwierające dalszą drogę. Dojdziesz w końcu do Goliath Sanctum. Pojedynek z gigantem jest prosty - wystarczy wszystko zrzucać do krateru, chować się ze dużymi kielichami, a w przypadku ataku energetycznego trzeba kucnąć. Potem już tylko zregeneruj siły i idź ścieżką, którą pokazała Ci królowa. Poznasz prawdziwe oblicze swojego przyjaciela i wrócisz do...

NEXUS HUB

Powrót nie jest miły - czeka Cię walka ze swoim odmienionym chłopakiem, a także walka Screem z demonem. Jen musi po prostu walczyć wszystkimi formami, natomiast Scree walić po mordzie demona, a gdy podwiesza się pod sufit, odbijać promienie za pomocą lustra, które znajdzie na podłodze (trzeba trafić w cztery lustra na suficie, najlepiej stać w oświetlonych miejscach). Po walce pozostanie obejrzeć zakończenie i czekać na część drugą. I obejrzyj zakończenie po literach końcowych..



INFO PANEL

firma GameCube
wydawca Capcom
gatunek przygodowa
liczba graczy 1
czas gry
stopień trudności
akcesoria
ocena w PSX EXTREME
ocena średnia

Nie takie znowu Zero!

Tworzenie prequelu jest posunięciem bardzo ryzykownym. Produkt finalny może nie spodobać się fanom, gdy z wcześniejszych losów znanych bohaterów znika otaczający je nimb tajemnicy. Można też nadziać się na pułapkę wynikającą z braku logiki w mechanizmach łączących poszczególne części serii - tym bardziej serii tak rozbudowanej fabularnie, jak RE. Tymczasem CAPCOM wybrnął z tej sytuacji po mistrzowsku. Osobie, która zaczynała swą przygodę z horrorami tej firmy od pierwszej części RE (niewazne, czy na PSX, czy GCN) nie znajdzie się w sytuacji "wiem wszystko". Będzie zeskoczona nieraz tym bardziej, ze prahistoria wirusa wprowadza nieznane dotąd wątki. Dla mnie RE0 należy do najbardziej udanych "residentow" takze ze względu na zmiany, jakim uległa rozgrywka. Fan serii połknie ten tytuł bez mrugnięcia okiem, niemniej jednak całej reszcie również gorąco go polecam. [koso]

OPIS PRZEJŚCIA

POCIĄG

[1] Drzwi na wschodzie prowadzą do DINING CAR, jednak póki co są zamknięte. Skieruj się na zachód i otwórz drzwi do sąsiedniego wagonu. [2] Po animacji staniesz do walki z trzema zombiakami - pozbędziesz się ich bez problemu. Wejdź do kolejnego przedziału. [3] i otwórz pierwsze z brzegu drzwi. [4] W pokoju znajdziesz PASSENGER'S DIARY. Wyjdź i otwórz drzwi tuż obok. [5] To save room. Poza maszyną do pisania znajdziesz tu również INVESTIGATION ORDERS. Wyjdź i idź do końca korytarza. Obok zwłok znajdziesz TRAIN KEY. Włączy się cut-scenka i poznasz Billy'ego Coena. Po animacji czeka Cię potyczka z psem. Cofnij się kawałek w stronę, z której przyszedłeś - wyskoczy drugi kundel. Teraz na spokojnie sprawdź zdobyty klucz - napis na breloku głosi "Dining Car", wróć więc do przedziału, w którym zaczynałeś. [1] W międzyczasie dowiesz się co nieco o Billy'm. Otwórz drzwi do jadalni i wyrzuć klucz - już się nie przyda. [6] Znów spotkasz Billy'ego. Przeczytaj NOTICE TO SUPERVISORS (leży obok wazonu), po czym wejdź po schodach. [7] Nastąpi starcie z nieco mocniejszym od innych zombiakiem - ustaw się możliwie najdalej i strzelaj. Po walce nastąpi kolejna animacja. Po niej zapoznaj się z PLAYER'S MANUAL 2. /Billy/ Idź do końca pomieszczenia i wejdź po drabinie. Przejdź na sąsiedni wagon i połącz kable - przywrócisz zasilanie, ale Billy spadnie do wagonu. [8] Zabierz TRAIN KEY (leży koło żaluzji) i obejrzyj go - jak się okaze, to CONDUCTOR'S KEY. Umieść go w windzie koło telefonu /Rebecca/ Zejdź na dół i otwórz drzwi obok schodów. [9] Odbierz z windy CONDUCTOR'S KEY. Teraz udaj się do wagonu wysuniętego najbardziej na zachód. [3] Otwórz przedział za pomocą CONDUCTOR'S KEY i wejdź do środka. [10] Na ścianie wisi mapa pociągu, w szafce leży BRIEFCASE, pod biurkiem zaś NOTE FROM CONDUCTOR. Teraz naduś czerwony przycisk koło drzwi. Wysunie się drabina, po której wejdź. [11] Wyjdź za bar i przejdź do kolejnego pomieszczenia. [12] Ze stolika zabierz ICE PICK. Wejdź do pokoju za rogiem. [13] Leży tu sporo przedmiotów, między innymi HUNTING GUN (czyli "zakamuflowany" SHOTGUN). Póki co nie musisz go brać. Zrób w plecaku miejsce na możliwie dużo substancji leczących. Wróć do baru - czeka Cię walka z pierwszym bossem.

BOSS: GIANT SCORPION

Nie powinieneś mieć najmniejszych problemów. Przy energicznym ostrzeliwaniu z handguna zwycięstwo jest tylko kwestią czasu.

Zanim udasz się dalej, upewnij się, że masz w plecaku ICE PICK. Teraz zabierz leżący nieopodal drabiny PANEL OPENER i wracaj do kuchni. [9] Umieść w windzie ICE PICK i wyślij /Billy/ Zabierz ICE PICK z windy. Teraz użyj tego przedmiotu, by odblokować klamkę. Przejdź do jadalni [7], zejdź po schodach i dołącz do Rebeki. [9] Naciśnij START, by za tobą podążała. Zabierz od niej PANEL OPENER i zaraz go użyj na klapie w podłodze. Przeczołgaj się tunelem [14], a gdy wyjdziesz, rozwal dwa psy. Zabierz kanister z benzyną (GAS TANK) i GOLD RING (w klatce). Otwórz drzwi na wschodzie. [15] Ustaw Billy'ego przy kontrolerze z lewej, a Rebekę przy wiszącym na ścianie HOOKSHOT. Teraz przełącz Billym'm dźwignię, zmień postać i zabierz spluwę. Przeczytaj też HOOKSHOT OPERATOR'S MANUAL. Wróć do kuchni - zabij zombiaka, który wyskoczy z lodówki i zabierz EMPTY BOTTLES (które od razu połącz z GAS TANK - otrzymasz MOLOTOV COCTAIL) /Rebecca/ Teraz idź do drugiego wagonu pasażerskiego [2] i użyj HOOKSHOT na prawo od drzwi, którymi tu wszedłeś. Znajdziesz się na dachu. Przesuwaj się w kierunku ekranu i wejdź przez otwór w dachu



Pociąg 1F



Pociąg 2F





do przedziału. [16] Rozwal zombiaka i zabierz JEWELRY BOX. Otwórz pudełko, by otrzymać SILVER RING. /Billy/ Wejdź po schodach w pobliżu miejsca, gdzie Rebecca dostała się na dach. [12] /Rebecca/ Otwórz drzwi. Teraz wraz z Billy'm znajdź miejsce, gdzie zostawiłeś BRIEFCASE. Połącz walizkę z GOLD RING i SILVER RING. Teraz otwórz walizkę - znajdziesz BLUE KEYCARD. Idź do najbardziej oddalonego na zachód wagonu (możesz po drodze zachować stan gry) i użyj na czytniku przy drzwiach BLUE KEYCARD. Otwórz drzwi. [17] Po animacji (na której ujrzysz starych znajomków - Weskera i Birkina) wejdź do pomieszczenia i przebiegnij platformą do kolejnego. [18] Po animacji zapoznaj się z BRAKE OPERATION MANUAL. Pojawi się pytanie, kto ma zostać, a kto ma pobawić się hamulcami - do tego drugiego zadania proponuję Billy'ego. Zabierz leżącą obok Rebeki MAGNETIC CARD i udaj się na drugi koniec pociągu (w miarę możliwości omijając, nie zabijając, zombiaki) - to tam, gdzie zdobyłeś HOOKSHOT (w ostatnim pomieszczeniu będziesz się musiał przeczołgać znanym Ci już tunelem). [15] Użyj MAGNETIC CARD na czytniku obok drzwi. Ukaże Ci się jedna z liczb: 81, 67 lub 36. Musisz wklepać cyfry, których suma będzie się równała któremuś z wyników. Możliwości jest sporo, wstukaj np.:
- dla 81: 9, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8
- dla 67: 4, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7
- dla 36: 9, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3

/Rebecca/ Również musisz wstukać kod na klawiaturze, tyle, że nie będziesz widział, jak wiele brakuje Ci do określonej sumy (komórki jak wyżej). Nie powinno to jednak stanowić problemu.



wykładowej [23] i otwórz drzwi z jej lewej strony. Pozbądź się dwóch zombiaków, po czym otwórz drzwi na południu. [26] Na drewnianym pulpicie znajdziesz mapę ośrodka. Na szafce w tle leży MICROFILM A. Teraz wsadź CRANK HANDLE w urządzenie koło windy /Rebecca/ Wejdź na platformę. /Billy/ Zakręć korbą. /Rebecca/ [27] Zastrzel dwa robale (dwa strzały z shotguna). Przejdź do kolejnego pomieszczenia. [28] Tu rozpraw się z wronami. Otwórz kolejne drzwi. [29] W tej lokacji póki co niewiele możesz zrobić, totez zejdź schodami na wschodzie i otwórz drzwi na końcu korytarza. Jesteś znów w hallu. /Billy/ Wróć do głównego hallu i "spiknij" się z Rebeccą. Teraz wróć do korytarza, z którego wyszła Rebecca i otwórz znajdujące się najbliżej drzwi (niech wejdzie tylko Billy - w środku znajdują się dwa robale). [30] Zabierz WHITE STATUE i GRENADE LAUNCHER. Wyjdź, wejdź po schodach [29] i podejdź do maszyny z kilkoma korbami - włącz ją. /Rebecca/ Wejdź do "basenu" i podnieś FACILITY KEY. Pojawi się niespodziewany gość...

BOSS: GIANT CENTIPEDE

Karaluch co pewien czas 'dobiera' się do Claire - jest wówczas łatwym celem. Zwróć uwagę, iż nie będzie atakował, tylko skupi się na okrążaniu pomieszczenia. Ciśnij mu kilka granatów, serię strzałów z shotguna, a wówczas wylą bardzo frapująco.



otwórz podwójne drzwi na południu. [26] Użyj zapalniczki (LIGHTER) na świecy przy drzwiach z lewej strony - dzięki temu zostaną one odblokowane. [33] W kolejnym pomieszczeniu natraiasz na grupkę zombiaków. Wejdź na podwyższenie, przesuń regał w prawo do ściany i zabierz ze skrytki BOOK OF GOD. Otwórz książkę - w środku znajdziesz ANGEL WINGS. Wróć do głównego hallu [24] i zabierz z wagi WHITE STATUE. Połącz ją z ANGEL WINGS i umieść z powrotem na szali. Otwórz drzwi na wschodzie, wbiegnij po schodach i otwórz pojedyncze drzwi na południu. [28] Tu skieruj się do kolejnego pomieszczenia. [27] Umieść IRON NEEDLE na zegarze i ustaw godzinę 8:15. Zegar zabije i odblokuje się kilka wejść w posiadłości. Wróć do głównego hallu. Wejdź do pomieszczenia, w którym jeszcze nie byłeś (drugie piętro, wschód). [34] Rozpraw się z brygadą wesołych kolezków, po czym przeczytaj leżący na stole A VERSE OF POETRY i zabierz z kominka MICROFILM B. Teraz odnajdź MICROFILM A i schowaj go do plecaka. Udaj się do hallu i otwórz drzwi na zachodzie (1F). Otwórz drzwi na końcu korytarza. [35] Rozwal zombiaki i umieść oba mikrofilmy w projektorze. Otrzymasz MO DISK. Wróć na korytarz i otwórz pojedyncze drzwi w jego połowie. [36] Pozbieraj butelki i gaz i stwórz z nich koktajle Mołotowa - przydadzą się podczas walki z Super-Leechami (dwóch spotkasz już za chwilę). Po walce wróć do hallu i udaj się do sali wykładowej. [23] Czas na małe puzzle. Umieść MO DISK w komputerze na katedrze. Otrzymasz kod. Teraz sprawdź w dokumentach (File) MICROFILM IMAGE i zobacz, w których miejscach znajdują się symbole, które otrzymałeś jako kod. Musisz wcisnąć przyciski w komputerach, które odpowiadają symbolom na schemacie. Przy jednym komputerze ustaw Rebeccę, przy drugim Billy'ego. Wciśnij jeden przycisk, zmiana postaci, naciśnij drugi przycisk. Jeśli wybrałeś dobre komputery i uaktywniłeś oba odpowiednio szybko, odblokuje się kilka par drzwi. Otwórz te znajdujące się w tym samym pomieszczeniu. [37] Na korytarzu pozbądź się dwóch zombiaków i otwórz podwójne drzwi. Sprawdź sytuację na szachownicy na biurku. Teraz odwzoruj ją na dużych szachach. Wystarczy, że przesuniesz białego króla - najpierw trzy pola w dół, potem jedno w prawo, i wreszcie dwa pola w górę. Uważaj, by się nie pomylić. Jeśli figury są ustawione prawidłowo, mała szachownica odsunie się i będziesz mógł zabrać BOOK OF EVIL oraz przeczytać MARCUS' DIARY 1. Otwórz książkę - znajdziesz w niej BLACK WING. Wróć na korytarz. W pokoju na południu [38] znajdziesz (oprócz zombiaków) kilka substancji leczących, w tym likwidujący status Poison BLUE HERB, a także GREEN CHEMICAL (który Rebecca schowa do swojego zestawu podręcznych "chemikaliów" - przyda się później). Wróć do hallu, [24] zabierz BLACK STATUE z szali, wyposaż ją w BLACK WING i odłóż z powrotem. Figury wreszcie się zrównoważą i odsłonią się schody, którymi zejdź. Zlikwiduj pająki i otwórz drzwi na końcu korytarza. [39] Na stole znajdziesz CORRECTIONAL INSTITUTE INMATES LIST. Zachowaj stan gry, jeśli nie zrobiłeś tego

Rezydencja Umbrelli 1F



Rezydencja Umbrelli 2F



Rezydencja Umbrelli 3F



REZYDENCJA UMBRELLI

/Billy/ Rozpraw się z zombiakami. Zauważ, że na podłodze leżą wszystkie przedmioty, które pozostawiłeś w pociągu. Zapewne nie narzekasz na nadmiar miejsca, jednak jedną rzecz zabrać musisz - HOOKSHOT. Wyjdź przez drzwi na południu. Przejdź na drugą stronę kanału i wejdź po drabinie. Znajdziesz się w hallu. [19] Na dole, na prawo od schodów znajduje się maszyna do pisania. Otwórz podwójne drzwi na wschodzie (parter). [20] Rozwal zombiaki, przejdź do kolejnego pomieszczenia. Teraz wejdź do pomieszczenia z prawej strony. [21] Znów zombiaki. Zabierz BLACK STATUE i SHOTGUNA ("imitacji" w postaci HUNTING GUN możesz się pozbyć). Wejdź po drabinie. [22] Na balkonie spotkasz kilku niezywych koleżków, potraktuj ich odpowiednio. Następnie otwórz drzwi po drugiej stronie balkonu. [23] Przeczytaj leżący na jednym z biurek REGULATIONS FOR TRAINEES. Teraz wróć do hallu przez podwójne drzwi na południu. [24] Na wadze trzymanej przez posąg umieść BLACK STATUE. Otwórz drzwi na zachodzie (drugie piętro). [25] Na stole znajdziesz NOTICE TO ALL STAFF, w szafie zaś CRANK HANDLE. Gdy do pokoju wiecą wrony, szybko uciekny do hallu. Teraz wróć do sali

Sprawdź FACILITY KEY - zrobi się z niego FIRE KEY. Wracaj do hallu [24] i umieść WHITE STATUE na wadze trzymanej przez figurę. Otwórz teraz podwójne drzwi na wschodzie (parter). [20] Użyj RED KEY na czerwonych drzwiach. [31] W kuchni znajdziesz LIGHTER FLUID, którą połącz z LIGHTER Billy'ego. Wróć do głównego hallu i wejdź do sali wykładowej. [23] Tu wejdź do korytarza za drzwiami na zachodzie. W drzwiach na końcu użyj RED KEY (i wyrzuć go - już się nie przyda). /Rebecca/ [32] Przejdź po stole na drugą stronę. Przeczytaj ASSISTANT DIRECTOR'S DIARY leżący na stole, po czym naduś czerwony przycisk. /Billy/ Przesuń stół w kierunku Rebeki. /Rebecca/ Przesuń stół przed kominek. Teraz wejdź na niego - w rogach łosia znajdziesz IRON NEEDLE. Wróć do korytarza i







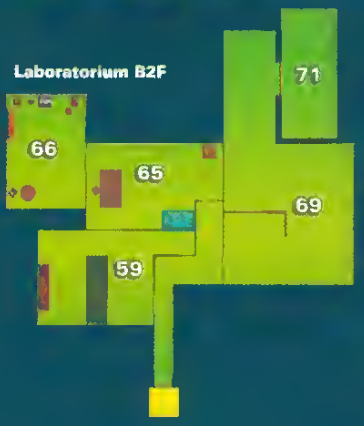
wcześniej w hallu. W kolejnym pomieszczeniu [40] podsadź Rebeccę ("give Rebecca a boost"), by mogła dostać się do szybu wentylacyjnego /Rebecca/ [41] Znajdziesz się w całkiem przytulnej komnacie. Weź notatkę leżącą obok zamkniętych drzwi - to ABOUT THE POWER REGULATOR. Teraz podejdź do panelu zasilania i ustawioj kolejno:
Przycisk 1: UP
Przycisk 2: UP
Przycisk 3: DOWN
Przycisk 4: UP
Przycisk 5: UP
Odblokują się drzwi. Po animacji przejmiesz kontrolę nad Billy'm - wróć do głównego hallu i otwórz drzwi na wschodzie (1F) [20] Biegnij do drzwi w głębi jadalni, w korytarzu skręć w lewo i zejdź po schodach, [42] potem do końca kolejnego pomieszczenia i znów po schodach. Otwórz drzwi. [43] Wymiń małpy i otwórz drzwi do pokoju znajdującego się zaraz za zakrętem. [44] Po uratowaniu Rebeki będziesz świadkiem scenki przybliżającej nieco losy Billy'ego. Po niej wróć do pomieszczenia z małpami [43] i z pomocą dziewczyny rozprawsię z nimi Przyjrzyj się figurom zwierząt na cokołach. /Billy/ Rozpalaj zapałniczką znicze w kolejności jeleń, wilk, koń, tygrys, wąż, orzeł. Wejdź w otwarty korytarz i otwórz pierwsze z brzegu drzwi. [45] Zabierz z kominka UNITY TABLET i wróć na korytarz. Otwórz drzwi na jego końcu [46] Wystrzelaj zombiaki i zabierz ze stołu MANAGEMENT TRAINEE'S DIARY. Wróć do pomieszczenia z figurami zwierząt i wyjdź przez drzwi, za którymi jeszcze nie byłeś. Zejdź po schodach. Rozpraw się z pająkami i otwórz pojedyncze, blaszane drzwi [47] W środku spotkasz dwa karaluchy Zabierz LOCKER KEY, wyjdź i otwórz podwójne drzwi naprzeciwko [48] Wejdź po schodach. W szafce na dole znajdziesz amunicję do Magnum. Teraz użyj LOCKER KEY na zamkniętej szafie - w środku znajdziesz DURALUMIN CASE Kod do walizki znajdziesz... na niej samej. Ustaw 365, by zdobyć HANDGUN PARTS - zestaw do stunningowania broni. /Rebecca/ Podejdź do panelu kontrolnego i naciśnij przycisk "L" /Billy/ Stań obok ACID ROUNDS. /Rebecca/ Naciśnij "Center". /Billy/ Przejdź pod kolejną kratę /Rebecca/ Naciśnij na panelu kontrolnym "L". /Billy/ Naciśnij czerwony przycisk /Po pojedynku z Hunterami zgarnij FACILITY KEY Obejrzyj go - okaże się, że to WATER KEY. Wracaj do Rebeki i wróć do pomieszczenia ze statuami zwierząt. [43] Otwórz drzwi, którymi dostałeś się tu po raz pierwszy i wracaj do głównego hallu Udaj się do lokacji, w której walczyłeś z wielkim karaluchem, nie wchodź jednak po schodach, tylko otwórz najbliższe drzwi. [30] Za pomocą WATER KEY dostań się do kolejnego pomieszczenia. Rozpraw się z Super-Leechem. Otwórz drzwi najbliżej tych, którymi się tu dostałeś, [49] rozwal kolejną paskudę i zabierz VISE HANDLE. Wróć na korytarz i otwórz kolejne drzwi. [50] /Billy/ Zagraj na pianinie /Rebecca/ Wejdź do sekretnego korytarza. [51] Wyjmij ze ściany BATTERY Gdy drzwi się zamkną. ./Billy/.. zagraj raz jeszcze na pianinie, by Rebecca mogła wyjść. Wróć na korytarz i otwórz drzwi na jego końcu (północ). Tu od razu wejdź do pomieszczenia z prawej strony. [52] Zajmij się zombiakami i umieść VISE HANDLE na blocie z imadłami. Otrzymasz OBEDIENCE TABLET. Wróć na korytarz i otwórz drzwi po jego przeciwległym końcu. [53] Pozabieraj wszelkie medykamenty i wróć do sali, w której walczyłeś z karaluchem [29] Otwórz podwójne drzwi na jej końcu [54] i zejdź po drabinie W slotach na pulpicie umieść OBEDIENCE TABLET i UNITY TABLET. Wróć do hallu i wyjdź frontowymi drzwiami. [55] W slocie na prawo od bramy umieść BATTERY, a następnie przywołaj windę. Wejdź na skrzynię i wypchnij z platformy skrzynię, następnie przesuń ją pod kolumnę z "baranim" kapitelem. Zabierz leżący na niej DISCIPLINE TABLET. Teraz udaj się do miejsca, gdzie umieszczałeś poprzednie TABLETy (hehe) - po drodze zrób porządek w plecaku (zabierz możliwie jak najwięcej broni, amunicji i obowiązkowo HOOKSHOT). [54] Umieść DISCIPLINE TABLET w trzecim slocie

DYSK2

LABORATORIUM

Wejdź z powrotem po drabince i otwórz drzwi. Teraz do altany w alejce z prawej. /Rebcecca/





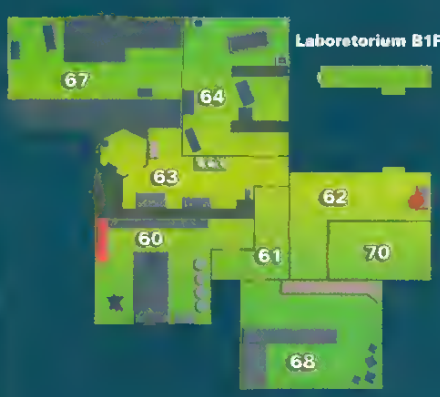
Po walce użyj HOOKSHOT w pobliżu drzwi prowadzących na zewnątrz. Dostaniesz się piętro wyżej Zejdź po drabince na końcu dachu. [58] Na dole przesuń dźwignię, po czym otwórz furtkę /Rebecca/ Obiegnij kościół z lewej strony - znowu masz do dyspozycji dwójkę bohaterów Teraz wejdź do windy Zjedziesz na dół Otwórz pojedyncze drzwi. [59] Na stole, przy wazie leży MARCUS' DIARY. /Rebecca/ Użyj HOOKSHOT, by dostać się przez dziurę w suficie piętro wyżej (przy regale) [60] Na krześle znajdziesz LABORATORY MANAGER'S DIARY Weź GAS TANK i skręć w odnogę, w której wije się Super-Leech. Zabierz z półki EMPTY BOTTLE i połącz z gazem. Otrzymanymi koktajlami Mołotowa poczęstuj brzydala. Po walce naciśnij przycisk na gablocie z tyłu i zabierz LEECH CAPSULE. Teraz zabierz mapę laboratorium - wisi koło drzwi, które zaraz otwórz. [61] Naciśnij czerwony przycisk na ścianie. /Rebecca/ Wyjdź na korytarz i zlikwiduj Super-Leecha. Podejdź do czerwonej buli i zabierz RED MIXTURE. W połączeniu z GREEN MIXTURE (którą zdobyłeś jakiś czas temu) uzyskasz STRIPPING AGENT. /Billy/ Otwórz drzwi w połowie korytarza [62] W pomieszczeniu możesz zachować stan gry. Wróć na korytarz i otwórz drzwi na jego końcu. [63] Przeczytaj LEECH GROWTH RECORD. Teraz otwórz drzwi naprzeciwko tych, którymi się tu dostałeś. [64] Wystrzelaj zombiaki Przeczytaj leżący na podłodze INVESTIGATOR'S REPORT Teraz umieść w windzie (tuż obok drzwi, którymi tu wszedłeś) LEECH CAPSULE i wyślij windę niżej /Rebecca/ Wróć do biblioteki [59] i odbierz z windy LEECH CAPSULE. Teraz połącz ją ze STRIPPING AGENT - otrzymasz BL LEECH CHARM Wyjdź na korytarz i użyj uzyskanego przed chwilą przedmiotu na drzwiach z podobizną Marcusa. [65] W pomieszczeniu znajdziesz INPUT REG. COIL (na półce obok szkieletu) i OLD PHOTOGRAPH. Przejdź do kolejnego pokoju [66] Rozpraw się z zombiakami i zabierz z posągu GR.



LEECH CHARM Wróć do biblioteki [59] i umieść ten przedmiot w windzie /Billy/ Odbierz GR LEECH CHARM i umieść ją w tym samym pomieszczeniu na drzwiach z podobizną Marcusa. [67] Z kolejnej lokacji zabierz STERILIZING AGENT Wróć do miejsca, gdzie stoi szklane pomieszczenie wypełnione gazem [63] Umieść STERILIZING AGENT w "szufladzie" na panelu kontrolnym i wejdź do środka. Zabierz BREEDING RM KEY i szybko wybiegnij drzwiami prowadzącymi na korytarz. Tu otwórz drzwi znajdujące się naprzeciw tych, którymi tu wszedłeś (używając zdobytego przed chwilą klucza).

[55] Naciśnij płytę przy nabojach do shotguna i zostań na niej /Billy/ Musisz mieć w plecaku HOOKSHOT Wejdź do kościoła. [56] W kolejnym pomieszczeniu [57] znajdziesz kilka przydatnych gadżetów i maszynę do pisania. Zachowaj stan gry i wróć do głównej nawy

BOSS: GIANT BAT
Musisz sobie poradzić z nietoperzem jedynie z pomocą HANDGUNa (inne bronie mają mały zasięg lub są mało skuteczne). Dużo biegaj, unikając gacka (inaczej chwyci Cię i spuści na posadzkę z wysokości) i co pewien czas przystawaj, by oddać kilka strzałów. Po paru chwilach pojawią się małe gacusie - nie robią wielkiej krzywdy, więc możesz je olać i skupić się na nietoperzu w głównego bossa.



[68] Wyskoczą dwa Huntery - zapoznaj ich ze swoją spluwą. Przeczytaj B.O.W. REPORT i zabierz z klatki na końcu DIAL. Udaj się do windy [64] i wyślij DIAL na dół. /Rebecca/ Odbierz przedmiot, wyjdź na korytarz. Umieść DIAL na drzwiach za zakrętem i ustaw kod. 4863. [69] W pomieszczeniu przestaw dźwignię znajdującą się w pobliżu samochodu. Platforma przesunie się, a Ty z miejsca, gdzie wcześniej stała drabina zabierz OUTPUT REG. COIL. Odnajdź pozostawiony wcześniej HOOKSHOT i idź do pomieszczenia z maszyną do pisania. [62] Wejdź na platformę i zejdź po drabinie. [69] Wreszcie razem!

Nie na długo jednak). /Rebecca/ W miejscu, gdzie jest zerwany sufit użyj HOOKSHOT. [70] W slotach na panelu kontrolnym umieść INPUT i OUTPUT REG. COIL. Zejdź na dół. [69] razem z Billy'm spróbuj wejść do pojazdu. Po animacji ucieknij przed Super-Leechem. Wejdź po drabinie i w pokoju kontrolnym podnieś i umieść na właściwym miejscu OUTPUT REG. COIL (znów włączy się prąd). Zejdź po drabinie i, omijając potwora, wejdź do pojazdu. [71] Zabierz siedzącemu zombiakowi MAGNUM, po czym przełącz przycisk. Gdy wagonik się zatrzyma, wysiądź.

FABRYKA

Wejdź po schodach, potem po jeszcze jednych, otwórz drzwi. [72] Zjedź na dół windą w północno-wschodnim rogu pomieszczenia. Wal do kolejnego pomieszczenia. [73] Obejrzyj sobie koleżkę na monitorze, po czym zabierz FACTORY KEY i wróć do windy, którą wjedź z powrotem na górę. [72] Otwórz drzwi na południu - znajdziesz się w save roomie. [74] Użyj FACTORY KEY na konsoli za maszyną do pisania. Wyjdź (upewnij się, że masz w inwentarzu GRENADE LAUNCHER lub MAGNUM) i podejdź do panelu na platformie, przekręć pokrętło. Gdy zjedziesz na dół, udaj się na zachód pomieszczenia. Po cut-scence (z udziałem Enrico) zabierz ELEVATOR KEY. Użyj go na panelu obok drzwi do windy na drugim końcu pomieszczenia.









Nie zdążysz jednak wsiąść do windy - pojawi się Tyrant...

BOSS: TYRANT

Niezbyt wymagający przeciwnik. Rzuo mu granat bądź strzel z Magnum i uciekaj na drugą stronę pomieszczenia. Gdy Tyrant będzie szykował się do skoku, ponownie czmychnij pod przeciwległą ścianę i strzelaj. Po przyjęciu kilku granatów padnie.

Wejdź do windy i zjedź na czwarte piętro (4F). Przedtem możesz jeszcze pojechać na 2F, zabić Huntera i pozbierać amunicję. Podczas drogi na 4 piętro zobaczysz animację. Po niej wyjdź z windy. Po cut-scence otwórz kolejne drzwi. [75] Podejdź do panelu kontrolnego. Ujrzysz następujący schemat (patrz na shot obok).

Zaznacz punkty oznaczone na schemacie innym kolorem. W fabryce zostanie przywrócone zasilanie. Teraz zjedź na dół windą w południowo-wschodnim rogu lokacji. Zlikwiduj dwa zombiaki. W następnie do ściany z prawej. Cofnij się do drabinki /Rebecca/ Wciśnij "Rot. R". /Billy/ Dosuń skrzynię do trzech pozostałych i wyjdź z basenu. /Rebecca/ Naciśnij przycisk "Fill/Drain". Basen wypełni się wodą, a Ty przejdź po moście ze skrzyń na drugą stronę i zabierz HANDLE. Wróć do lokacji z podnośnikiem [76] i wejdź po schodach. Wyjdź na korytarz, rozprawsię z zombiakami i umieść na drzwiach HANDLE. Rozprawsię z brygadą koleżków, po czym wejdź po drabinie. Znajdziesz tu INVESTIGATOR'S REPORT 2 i czerwoną butlę (z której Claire musi wziąć RED CHEMICAL). Zejdź po drabinie i wejdź do pomieszczenia na wschodzie. Rozprawsię z dwoma Hunterami i otwórz kolejna drzwi. W pokoju, oprócz maszyny do pisania, znajdziesz ABOUT BATTERY FLUID i całą masę amunicji i przedmiotów leczących. Otwórz kolejne drzwi, zbiegnij po schodach i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Wystrzelaj zombiaki. Po przeczytaniu TREATMENT PLANT MANAGER'S DIARY przyjrzyj się panelowi kontrolnemu - okaże się, że brakującą częścią jest MOTHERBOARD. Zjedź windą na dół. Biegnij na drugą stronę pomieszczenia - pojawi się Tyrant.



BOSS: TYRANT

Koleżka jest powolny, ale będzie mu pomagać wąskość korytarza. Gdy szykuje się do skoku, otrzymkaj na drugą stronę i startuj pusć mu kilka granatów, tudzież strzałów z Magnum. Jeśli poruszasz dwoma postaciami, druga może zebrać przypadkowe części, dlatego polecam przystąpić do walki wyłącznie jednym bohaterem.

Naciśnij przycisk pod drabiną, a gdy ta się opuści, wejdź na górę. Zabierz MOTHERBOARD i wróć do pomieszczenia z panelem kontrolnym, w którym umieść dopiero co zdobyty przedmiot. /Rebecca/ Wsiądź do gondoli. Gdy wysiądziesz z drugiej strony, przesuń dźwignię przy komputerze. Otwórz drzwi na północy, rozprawsię z robalem i zabierz INDUSTRIAL WATER. Podejdź do niebieskiej butli i umieść w MIXING SET próbkę BLUE CHEMICAL - z połączenia z zabranym wcześniej RED CHEMICAL otrzymasz SULFURIC ACID. Zejdź po schodach. /Billy/ Zjedź do pomieszczenia, w którym walczyłeś z Tyrantem i otwórz drzwi na zachodzie. Przejdź po tamie i otwórz drzwi po jej drugiej stronie (w międzyczasie zaatakuje Cię zmutowana żaba, ale możesz ją zignorować). W kolejnym pomieszczeniu natkniesz się na zombiaki. Lokację dalej spotkasz się z Rebeccą. Podejdź do półki wiszącej nad bojlerem i podsadź dziewczynę. Znajdziesz EMPTY BATTERY. Po animacji olej pełzające stwory i uciekaj do pomieszczenia, z którego trafił tu Billy. Połącz SULFURIC ACID z INDUSTRIAL WATER, otrzymasz BATTERY FLUID. Teraz połącz to z EMPTY BATTERY - powstanie HI-POWER BATTERY. Wróć przez tamę do pomieszczenia z rurami, wjedź windą na górę, otwórz drzwi na północy, następnie te na końcu korytarza, po schodach na górę, znów drzwi (save room), jeszcze jedne (dwa zombiaki), jeszcze jedna i jeszcze jedne (te na południu). Uff. Rozprawsię z zombiakami i zejdź po schodach. [76] Umieść HI-POWER BATTERY w slocie na podnośniku. /Billy/ Stań na skrzyni. /Rebecca/ Naciśnij przycisk przy podnośniku. Billy zabierze KEYCARD. Teraz wróć do save roomu tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Zachowaj stan gry - powoli zbliża się czas walki z ostatnim bossem. Idź do tamy, przejdź na jej drugą stronę. W kolejnym pomieszczeniu przejedź KEYCARD przez czytnik przy drzwiach na południu. Idź do końca lokacji i wejdź do kolejnej...



BOSS: DR. MARCUS

[81] Recepta jest prosta - trzymaj się na dystans i strzelaj, gdy tylko masz okazję (z Magnum i Shotguna). Marcus jest mało ruchliwy, możesz więc nawet pozwolić sobie na luksus pozostawienia partnera samemu sobie. Powinien sobie poradzić, tym bardziej, że ataki doktora nie zabierają wiele energii.

Martwy Marcus pozostawi po sobie dwa klucze (SHAFT KEY). Rozdziel je między bohaterów. Teraz ustaw ich przy dwóch pulpitach, między którymi znajdują się metalowe wrota i umieść w odpowiednich miejscach, jeden po drugim, klucze. Przed tobą ostatni save room, z taką ilością amunicji i preparatów leczących (na EASY i NORMAL), że ostatnia walka będzie formalnością. W plecaku Billy'ego umieść Shotguna i Magnum, Rebeccę z kolei wyposaż w Grenade Launcher i itemy regenerujące zdrowie. Zachowaj stan gry, po czym wejdź na windę i przesuń dźwignię.

BOSS: QUEEN LEECH

Pierwsze starcie

Królowa padnie po kilku strzałach z shotguna i granatnika, właściwie nie musisz przed nią uciekać (tym bardziej, że jej ataki nie są groźne).

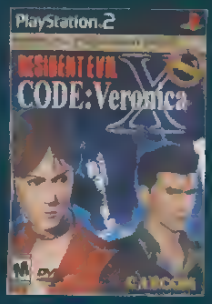
Po walce dostaniesz GATE OPERATION MANUAL. Teraz przez Tobą kolejna walka.

BOSS: QUEEN LEECH, drugie starcie

Wic polega na tym, że królowa zginie dopiero wtedy, gdy Rebecca uaktywni dźwigniami mechanizmy podnoszące żaluzje. Tak więc Twoja rola w tym, by odciągnąć ją przed królową. Jeśli ta jest daleko, nie marnuj amunicji. Staraj się prowokować, by skupiła się na gonitwie za Billy'm. Jeśli jednak z bohaterów zostanie ranny, natychmiast użyj przedmiotu leczącego (jeśli ranny zostanie Billy, podbiegnij do Rebeki i weź od niej roślinkę lub spray). Po tym, jak wszystkie żaluzje się podniosą, możesz z satysfakcją odkleić nóg.

Save Point
Drzwi lub Brama
Schody
Drabinka
Winda

Piła



INFO - PANEL

platforma: PlayStation 2 (DC)
wydawca: Capcom
gatunek: przygodowa
liczba graczy: 1
czas gry: 15-20 godz.
stopień trudności: średni
akcesoria: Analog, DX, 199 kB
ocena w PSX EXTREME: 9+ Klasa
ocena średnia*: 91%

* na podstawie pięciu brytyjskich i sześciu francuskich (dane z www.gamerankings.com)

RESIDENT EVIL -CODE: Veronica- X

OPIS PRZEJŚCIA

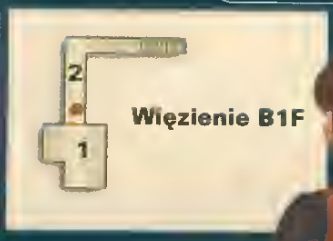


Claire Redfield

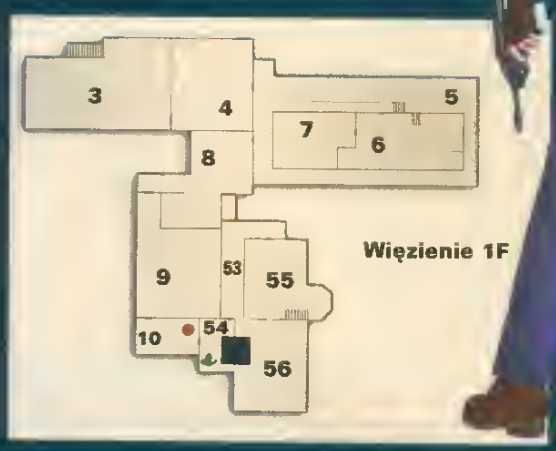
WIĘZIENIE

[1] Na dole przy ścianie leży GREEN HERB. Podejdź do stojącego przy kracie kołesia i użyj zapalniczki (LIGHTER). Z krzesła weź HANDGUN BULLETS, a z biurka KNIFE. Obok leży lista więźniów. Póki co, nie możesz pomóc Rodrigo, toteż ruszaj do kolejnej lokacji. [2] Znajdziesz tu INK RIBBON oraz HANDGUN BULLETS. Jest też maszyna do pisania - zachowaj stan gry, choćby dla zasady:). Wejdź po schodach. Znajdziesz się na zewnątrz [3]. Miń wrak i idź wzdłuż nagrobków - nastąpi integracyjne spotkanie Claire z zombiakami. Wymiń je i wejdź w drzwi za plotem. [4] Poznasz Steve'a i zdobędziesz wreszcie





gnata (HANDGUN). Przy leżącym nieopodal zombiaku znajdziesz HANDGUN BULLETS. Wejdź w drzwi, obok których leży sterta gruzu. [5] Z końca tarasu zabierz GREEN HERB. Teraz wejdź w drewniane drzwi przy schodach. [6] Rozwal zombiaki, z szafki weź HANDGUN BULLETS. Na drewnianym podwyższeniu na stole leży GREEN HERB. W kuchni (zaułek) znajdziesz mapę więzienia. Claire zauważy też, że ktoś nie skończył swojej zupy - stoi ciepła... Wejdź w kolejne drzwi. [7] Na jednym z łóżek leży PRISONER'S DIARY, na półce zaś HANDGUN BULLETS - weź je, a z okna zaatakuje zombiak (któremu chwilę potem pomogą koledzy). Po walce zabierz M-10P. Pod ostatnim prysznicem leżą



kolejne HANDGUN BULLETS. Teraz wyjdź na zewnątrz (kolejkę w jadalni omiń), obejdź budynek dookoła i otwórz drzwi na końcu ale. [8] Rozwal bądź omiń zombiaki i wpakuj się w drzwi w zaułku. [9] Zdeponuj wszystkie metalowe rzeczy (nawet INK RIBBON) w specjalnym schowku. W sali na końcu korytarza leży kilka ciekawych przedmiotów, ale na razie ich nie zbieraj. Zapoznaj się za to z USER'S MANUAL (instrukcja obsługi skanera). Otwórz drzwi prowadzące do kolejnego pomieszczenia. [10] Przeczytaj FAX ON THE FACILITY ACCESS APPLICATION. Za chwilę po raz kolejny spotkasz Steve'a. W szufladzie pod biurkiem znajdziesz HAWK EMBLEM. Przesuń dźwignię obok drzwi, po czym użyj dopiero co zdobytego HAWK EMBLEM w skanerze. Teraz wróć do miejsca, gdzie zza kraty wyły zombiaki (pamiętaj o zabraniu rzeczy z pierwszej "przechowalni") [8] Naciśnij przycisk przy drzwiach - gdy te się podniosą, rozwal zombiaki z magazynu, strzelając w stojący obok nich pojemnik

Pozostałych kolezków [illegible]. Przy gilotynie leży PADLOCK KEY. Przyjrzyj się drzwiom obok - jest na nich miejsce na emblemat (którego póki co nie masz). Z magazynu weź EXTINGUISHER. Teraz wróć do lokacji z płonącą ciężarówką (uważaj na psy). [3] Ugaś za pomocą gaśnicy ogień i weź walizkę (BRIEFCASE), którą od razu sprawdź (komenda CHECK) - po naduszeniu przycisku odkryje swą zawartość - TG-01 i instrukcję. Wróć do pomieszczenia z wykrywaczem metali (po drodze użyj PADLOCK KEY na furcie w lokacji z aleją ciągnącą się dookoła budynku - skróci to drogę). [9] Zdeponuj wszystko poza TG-01. Teraz użyj tego właśnie przedmiotu na skanerze 3D. Otrzymasz SP. ALLOY EMBLEM. Weź broń z "przechowalni" i wróć na podwórko z podwójną bramą [4]. Użyj na niej dopiero co uzyskanej "podróbki". Zasuwaj przez most. Będąc po drugiej stronie cofnij się, by zabrać z wraku HANDGUN BULLETS. Pod skałami leży jeszcze GREEN HERB. Teraz dosuń skrzynię znajdującą się najbliżej jeepa do pozostałych pudeł i przejdź po nich do schodów. Pozostaje Ci tylko wejść na górę

WARTO WIEDZIEĆ

- W grze nie wybieramy postaci. Najpierw Gracz wciela się w Claire, a mniej więcej w połowie gry zaczyna kierować poczynaniami jej brata, Chrisa. Rzecz jest o tyle istotna, że wraz z przejęciem kolejnej postaci otrzymujemy broń i amunicję poprzedniej. W ten sposób Claire na walkę z ostatnim bossem powinna zabrać tylko jeden pistolet (wspominam o tym w odpowiednim miejscu w opisie).
- "Obsługa" ziół nie zmieniła się od poprzednich części serii - Green Herb to uzdrowienie jednego "poziomu" zdrowia, dwa połączone Green Herb to uzdrowienie dwóch "poziomów", Blue Herb leczy status "poison", a połączone Green Herb i Red Herb przywracają najlepszy status niezależnie od tego, jak postać była ranna.
- Stan gry zachowuje się używając maszyn do pisania. By wykonać save'a, należy użyć INK RIBBON (najczęściej można je znaleźć właśnie w pobliżu maszyn).
- Amunicji w grze jest sporo, mimo wszystko jeśli jest szansa, by uniknąć jej marnowania, należy ją wykorzystać.
- Zaznaczone w kwadratowych nawiasach numery lokacji odsyłają do mapek. To powinno znacznie ułatwić zabawę z RE.CV, zwłaszcza jeśli jest to pierwsze spotkanie z tą serią. Nie drukowaliśmy wszystkich mapek - by zaoszczędzić na miejscu, wyleciały te, na które składały się 2-3 lokacje (czyż miałoby sens zamieszczanie takiego czegoś?:).

Krwawy befsztyk brazylijski

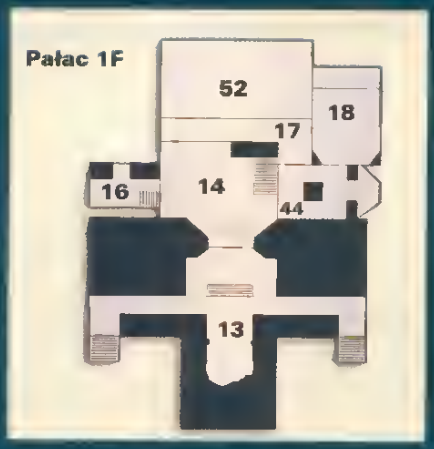
Jeśli nie liczyć średnio udanych GUN SURVIVOR'ów, RE CV jest jedyną grą ze słynnej serii na PlayStation 2 (wcześniej ukazała się ona także na Dreamcaście) i, mimo iż pozbawiona tradycyjnego numerka przy tytule, jest produkcją jak najbardziej udaną. Pomimo, że rozwiązania techniczne nie mają czym zachwycić, a motywy muzyczne nijak nie nawiązują poziomem do tych znanych choćby z RE czy RE2. Warto jednak zwrócić uwagę na inne aspekty - interesujące tło fabularne, powroty starych znajomych (Chris, Wesker) i dużą liczbę zagadek logicznych stawiają tą produkcję dość wysoko w rankingu serii RE. A warto odnotować fakt, że żadnego innego klasycznego "residenta" na PS2 prawdopodobnie już nie będzie. Przed Wami na Waszo tez życzenie, opis do gry. Zapraszam. [koso]



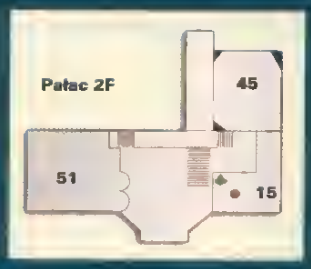


PAŁAC

Wal przed siebie - uwazając na zombiaki - aż do bramy. [13] Gdy znajdziesz się za nią, omiń psy, wejdź po schodach i wejdź do pałacu. [14] Ze stołu zabierz HANDGUN BULLETS. Teraz wejdź



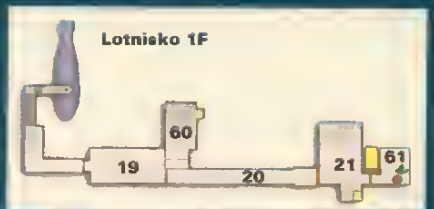
na górę i otwórz drzwi z prawej strony piętra. [15] Jesteś w save roomie Znajdziesz tu GREEN HERB, HANDGUN BULLETS, SECRETARY'S NOTE i - po przesunięciu szafki - ID CARD Oglądnij ją - na rewersie widnieje kod NTC0394 Wpisz go na komputerze w hallu na dole. [14] Otwórz drzwi z lewej. [16] W umywalce leży F. AID SPRAY, pod ścianą DURALUMIN CASE



(na razie nie będzie przydatna - możesz ją schować do skrzyni w save roomie), a między kabiną a ścianą HANDGUN BULLETS. Wróć do hallu i otwórz drzwi z tyłu (to te otwarte za pomocą komputera). [17] Zlikwiduj zombiaki. Przy wazie leżą HANDGUN BULLETS, a niedaleko kozetki RED HERB. Wejdź w pojedyncze drzwi na końcu korytarza. [18] Weź ze stołu HANDGUN BULLETS. Teraz wciśnij przycisk znajdujący się pod figurą mrówki Po obejrzeniu filmiku przedstawiającego rodzeństwo Ashford odsłoni się nowe pomieszczenie, zabierz z niego STEERING WHEEL, po czym wróć do hallu. [14] Spróbuj opuścić pałac - usłyszysz krzyk Steve'a. Wróć do pomieszczenia, w którym obserwowałeś film [18], podejdź do konsoli i uaktywnij dwa panele - C i E. To uwolni Steve'a. Wróć do hallu [14] - będziesz świadkiem kolejnej scenki. Wyjdź z zamku. [13] Zabierz GREEN HERB. Póki co, olej migający na zielono punkt i, omijając psy, udaj się do furtki z prawej strony (patrząc od strony pałacu) Pod schodami znajdziesz mapę rezydencji i HANDGUN BULLETS Idź w lewo. Na beczce leżą BOW GUN ARROWS. Teraz użyj na panelu STEERING WHEEL, po czym przekręć ster Wejdź do łodzi, weź SIDE PACK (umożliwia trzymanie w plecaku większej ilości przedmiotów) i przestaw dźwignię. Gdy łódź się zatrzyma, wyjdź i idź przed siebie, aż do drzwi

LOTNISKO

[19] Rozwal zombiaki Weź z kanapy HANDGUN BULLETS, a z kartonu INK RIBBON Z dwojga drzwi wybierz te z prawej. [20] Przebiegnij przez most. W kolejnym pomieszczeniu [21] użyj windy w lewym górnym rogu Na górze podejdź do pulpitu i



przesuń dźwignię - najpierw do oporu naprzód, a następnie w lewo Gdy dźwig podniesie kontener, zjedź na dół i użyj zasłoniętego dotąd panelu z dźwignią (przesuń ją) Rozpraw się z "desantem" zombiaków Zabierz z platformy BOW GUN ARROWS i BIOHAZARD CARD. Teraz wróć do łodzi podwodnej, raz jeszcze przesuń dźwignię i wyjdź na nabrzeże przekręcając STEERING WHEEL. Wróć przed pałac [13], nie wchodź jednak do środka, tylko wybierz przeciwległą furtkę Biegnij przed siebie omijając zombiaki i wejdź w drzwi z prawej.

WOJSKOWY OŚRODEK TRENINGOWY

[22] Po cut-scence czmychnij czym prędzej w podwójne drzwi. [23] Weź z ławki RED HERB i wejdź po schodach. [24] Otwórz drzwi na końcu korytarza. [25]



Zabierz BOW GUN, przeczytaj MEMO ON THE PASS NUMBER. Po kolejnej scence wyjdź z pomieszczenia i zejdź po schodach. [23] Na końcu hallu są zablokowane drzwi - otwórz je za pomocą BIOHAZARD CODE. [26] Za moment się za Tobą zatrzasną - pozostaje Ci użyć drzwi na końcu korytarza. [27] Po raz kolejny Alfred będzie próbował Cię ustrzelić - zapobiegnij temu wbiegając po schodach [28] Teraz otwórz drzwi na końcu balkonu. [29] Na końcu korytarza koło automatu znajdziesz dwa pudełka HANDGUN BULLETS Otwórz metalowe drzwi. [30] W pomieszczeniu znajdziesz GREEN HERB, INK RIBBON i HEMOSTATIC. Zachowaj stan gry. Teraz wyjdź i otwórz drzwi po lewej. [31] Na prawo od wejścia znajdziesz SUB MACHINE GUN Teraz udaj się w drugą stronę - wyskoczy Ci na spotkanie "przystojniacha", którego czym prędzej się pozbądź (treszkę amunicji przy tym stracisz). Zejdź na dół i przejdź do następnego pomieszczenia. Znów zaatakuje pokraka, ale tym razem z odsieczą przybędzie Steve. Przy okazji Claire zamieni SUB MACHINE GUN na GOLD LUGERS Mapa piętra B1F na stronie 34.



[32] Przejmiesz kontrolę nad Steve'm. Załatw dwóch koleżków i otwórz drzwi z lewej [33] Tu czeka na Ciebie trójka zombiaków. Cofnij się teraz do poprzedniej lokacji i otwórz drzwi z prawej [34] Zejdź po schodach (kolejną partię zombiaków załatw strzelając w beczki) Wejdź na podwyższenie i przejdź do kolejnej lokacji. [35] Do Steve'a dołączy Claire - gdy winda się zatrzyma, przejmiesz kontrolę właśnie nad nią. [36] Idź przed siebie, otwórz drzwi. [37] Za chwilę zawali się podłoga i będziesz świadkiem interesującej scenki. Po niej wejdź w drzwi, obok których stoi beczka. [39] Załatw zombiaki W rogu leżą HANDGUN BULLETS. Wal do wyjścia na końcu korytarza. [40] Zabierz ze ściany EAGLE PLATE, zachowaj stan gry (obok maszyny leży kilka sztuk INK RIBBON). Teraz wróć do miejsca, gdzie zostawiłeś Steve'a [38] i wyjdź przez podwójne drzwi (po uprzednim zabraniu HANDGUN BULLETS leżących z prawej strony na beczce - wystarczy wejść na skrzynię). [41] Zabierz BOW GUN ARROWS. Przejdź do kolejnej lokacji. [22] Uważając na podziemnego robala otwórz podwójne drzwi [23] W znanym Ci już hallu użyj BIOHAZARD CARD na czytniku na końcu korytarza. [26] Idź przed siebie, otwórz drzwi [27] Znajdziesz się w lokacji, gdzie wcześniej próbował zestrzelić Cię Alfred Uważając na psy wejdź na balkon. [28] Użyj EAGLE PLATE na niebieskim panelu Otrzymasz EMBLEM CARD Zejdź z balkonu [27] i udaj się na lewo od ognia - za furtką znajduje się drabina, po której zejdź. [34] W czytniku przy kracie użyj EMBLEM CARD Idź do pomieszczenia za drzwiami z lewej. [32] raz jeszcze użyj EMBLEM CARD na czytniku i zabierz z magazynu GRENADE LAUNCHER Wróć do poprzedniej lokacji. [34] wejdź po schodach z prawej, otwórz drzwi. [35] weź z ust rzeźby HANDGUN BULLETS i wal do windy. Wybierz drugie piętro (2F). [36] Przejedź EMBLEM CARD przez czytnik. Gdy otworzą się drzwi, wyrzuć kartę - nie będzie już potrzebna. [42] Przy komputerze leży NAVY PROOF (weź). Teraz sprawdź komputer - uzyskasz dostęp do kamery przemysłowej. Zrób zoom na obraz z prawej i zapamiętaj numer - 1126 Rozwal dwa zombiaki, zabierz dwie sztuki GREEN HERB i otwórz drzwi z lewej strony pomieszczenia. [28] Zejdź po schodach i wejdź w drzwi pod balkonem [26] Teraz otwórz zamkniętą kratę obok podwójnych drzwi za pomocą BIOHAZARD CARD (którą zaraz potem wyrzuć). [23] Wejdź po schodach i otwórz drzwi na końcu korytarza [25] Na automacie przy drzwiach wpisz kod 1126 i wejdź do środka. [43] Przy komputerze leży ACID ROUNDS Weź ze ściany obraz (SKELETON PICTURE) i czym prędzej uciekaj - masz kilkadziesiąt sekund, zanim zatrzaśnie się metalowa roleta u dołu schodów [23] Wyjdź przez podwójne drzwi, a potem w prawo do lokacji, w której stoi czołg. Teraz biegnij przez okute drzwi, potem w prawo i do końca korytarza, do save roomu. [40] Na pustym miejscu na ścianie powieś SKELETON PICTURE. Z odkrytego pulpitu zabierz GOLD KEY Teraz musisz wrócić do pałacu (przez lokację z czołgiem i "robalem").

PAŁAC

[13] Wejdź do głównego hallu [14] i otwórz drzwi naprzeciwko wejścia. [17] Użyj GOLD KEY na drzwiach na końcu korytarza. [44] Obok największego obrazu znajdziesz list do Alfreda. MESSAGE TO NEW FAMILY MASTER Pora na małe puzzle - musisz wcisnąć przyciski pod obrazami. Kolejność jest następująca.

1. Obraz z kobietą (to jest właśnie Veronica:)
2. Mężczyzna z dwójką dzieci.
3. Rudy mężczyzna z filiżanką herbaty.
4. Rudy mężczyzna z talerzem.
5. Siwy facet z książką.
6. Facet ze świecznikiem
7. Największy obraz, z dzieckiem.

Zdobędziesz wazę, którą natychmiast sprawdź (CHECK) - w środku jest QUENN ANT OBJECT. Wróć do hallu [14], wejdź po schodach i udaj się do save roomu [15] Na znajdujących się tam drzwiach powieś GOLD LUGERS. Wejdź do nowo-otwartego pomieszczenia. [45] Za stołem leżą HANDGUN BULLETS. Podejdź do komputera i po animacji wpisz 1971 Otworzy się wejście, lecz najpierw musisz zająć się atakującym potworem - dwa granaty z wyrzutni powinny wystarczyć. Idź odkrytym przejściem, aż do schodów.

REZYDENCJA ASHFORDÓW

[46] Omiń dwa potwory, po czym wejdź po schodach, a następnie do środka. [47] Nie rozstawaj się z



zapalniczką - odstraszy ona nietoperze. Wejdź na samą górę, aż do drzwi. Tuż przed nimi znajdziesz F.AID SPRAY i HANDGUN BULLETS. [48] W



kolejnym pomieszczeniu będziesz świadkiem cut-scenki. Zabierz leżącą niedaleko GREEN HERB i otwórz drzwi obok. [49] Zamknij szafę grającą - z



odkrytego łóżka zabierz SILVER KEY. Teraz umieść na szafie grającej QUENN ANT OBJECT - otrzymasz MUSIC BOX PLATE. Wyjdź. [48] Z drugiej strony korytarza zabierz HANDGUN BULLETS, po czym zejdź do hallu Otwórz drzwi z lewej strony schodów [50] - w pomieszczeniu znajdziesz HANDGUN BULLETS, BOW GUN ARROWS oraz INK RIBBON (a także, a jakże, potwora:). Teraz wróć do save roomu.

PAŁAC

[15] Wyjdź z pokoju i przejdź na przeciwną stronę piętra. Otwórz drzwi za pomocą SILVER KEY. [51] Znajdziesz się w kasynie - jest tu HANDGUN BULLETS, BOW GUN POWDER (połączone z bellami do kuszy czynią je znacznie bardziej efektywnymi) oraz dwie sztuki GREEN HERB. Zejdź do głównego hallu [14] i otwórz drzwi na północy. [17] Użyj SILVER KEY na drzwiach naprzeciwko. [52] W pomieszczeniu spotkasz dwa potwory, znajdziesz EAGLE PLATE (na podłodze), HANDGUN BULLETS oraz HUNK'S REPORT. Pora na powrót do więzienia - możesz po drodze zahaczyć o save room, by zrobić porządek w plecaku (musi się w nim znaleźć miejsca na HEMOSTATIC, EAGLE PLATE i jakiś przedmiot leczący).

WIĘZIENIE



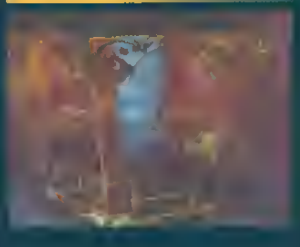
Na początek warto odwiedzić Rodrigo (koleżkę, którego spotkałeś na samym początku). [1] W zamian za HEMOSTATIC i zapalniczkę otrzymasz od niego wytrych (LOCKPICK). Następnie udaj się do miejsca, gdzie stoi gilotyna. [6] Umieść EAGLE PLATE w drzwiach obok. Wystrzelaj zombiaki i otwórz drzwi. [53] Strzel w beczkę, by rozwalić kolejnych. Wejdź w drzwi na południu. [54] Znajdziesz HANDGUN BULLETS. Wejdź na skrzynię, zeskocz z drugiej strony, po czym przepchnij pudło - będziesz mógł się dostać do save roomu. Cofnij się do poprzedniej lokacji i otwórz drzwi za zakrętem (niedaleko nich leży GREEN HERB) [55] W pomieszczeniu znajdziesz F. AID SPRAY, HANDGUN BULLETS oraz ANATOMIST'S NOTE. W pokoju dalej [56] leży RED HERB, HANDGUN BULLETS oraz DURALUMIN CASE (którą otwórz za pomocą wytrychu, znalezione w niej części połącz z HANDGUNEM, a otrzymasz CUSTOM HANDGUN - udoskonaloną wersję gnata). Wróć do poprzedniej lokacji. [55] Po potyczce z tandemem zombiaków zabierz temu w kitlu GLASS EYE. Umieść je w oczodole fantomu na zapleczu - otworzy się tajna przejście. Biegnij na drugą stronę korytarza (uważaj na nietoperze - nie masz już przecież zapalniczki). W kolejnym pomieszczeniu [57] rozwal zombiaki, zabierz HANDGUN BULLETS oraz BOW GUN ARROWS. Zejdź po schodach. [58] Z pokoju zabierz RUSTED SWORD. Gdy to zrobisz, zacznie się ulatniać gaz - czym prędzej odwróć statuę na środku frontem do tej, z której wzięłeś miecz. Gdy gaz zniknie, umieść miecz w otworze z odwróconej statuy. Za drzwiami czai się zombie - zajmij się nim, po czym zabierz PIANO ROLL. Uwaga - masz teraz szansę, by zebrać dodatkową amunicję. W kilku miejscach (m.in. w wojskowym centrum treningowym) są zamknięte szafki i szuflady, które możesz otworzyć za pomocą LOCKPICK. Jeśli masz dość amunicji, wróć do pałacu.



PAŁAC

[13] Czeka Cię spotkanie ze starym znajomym (jeśli jesteś zaznajomiony z serią RE) - Weskerem. Po scence wejdź do pałacu i uderzaj do kasyna. [51] Umieść PIANO ROLL w pianinie. Zabierz ze skrytki KING ANT OBJCET. Teraz udaj się do siedziby bliźniaków - przez save room i biuro.

REZYDENCJA ASHFORDÓW



Wejdź na górę rezydencji, potem przez drzwi na korytarz. [48] Skręć w lewo, do pokoju Alfreda. [59] Umieść KING ANT OBJECT na szafie grającej. Gdy ta się otworzy, umieść w niej płytę zabraną wcześniej z pokoju Alexii. Wysunie się drabina - wejdź po niej. Wokół karuzeli znajdziesz GREEN HERB oraz SILVER DRAGONFLY. Usuń muszce skrzydełka i umieść jej korpus na ścianie z malowidłem mrówki. Ruszy karuzela. Wejdź po drabinie jeszcze wyżej. Obok maszyny do pisania leżą INK RIBBONS. Na schodkach z lewej strony znajdziesz NEWSPAPER CLIP, a obok krzesła HANDGUN BULLETS. Dosuń skrzynię do gabloty z prawej - na górze leży CONFESSON LETTER, a pod nim AIR FORCE PROOF. Zejdź do karuzeli, potem jeszcze niżej, do sypialni Alexii. [49] Przy próbie wyjścia z pokoju uaktywni się scenka. Gdy już poznasz tajemnicę bliźniaków (a właściwie stukniętego schizofrenika), wróć do save roomu.



PAŁAC

[15] Masz w plecaku ARMY PROOF i AIR FORCE PROOF? Jeśli tak, wyjdź przed pałac [13] i weź świecący na zielono przedmiot - to NAVY PROOF. Włączy się alarm. Idź do furtki prowadzącej do doku. Steve przekręci STEERING WHEEL - tak, czas odwiedzić lotnisko.

LOTNISKO



Biegnij za Steve'm. [19] W pomieszczeniu z zombiakami wybierz drzwi z lewej. [60] Przesuń dźwignię na panelu przy komputerze, a następnie umieść na pulpicie przy platformie AIR FORCE PROOF, ARMY PROOF oraz NAVY PROOF. Teraz przesuń dźwignię. Platforma zjedzie na dół i znajdziesz się w samolocie. Weź CONTROL LEVER, INK RIBBONS, zachowaj stan gry i wróć do pomieszczenia z zombiakami. [19] Otwórz drzwi z prawej, [20] przebiegnij przez most, wjedź windą na górę i otwórz drzwi za zakrętem. Umieść w pulpicie CONTROL LEVER, po czym przesuń dźwignię. Teraz biegnij w lewo i otwórz drzwi. Na szafce przy basenie użyj LOCKPICK - znajdziesz F. AID SPRAY. Podnieś kluczyk (AIRPORT KEY) leżący wśród zwłok. Wróć do pomieszczenia cargo, zjedź na dół [21] i użyj AIRPORT KEY na bramie przy windzie. [61] W pomieszczeniu oprócz maszyny do pisania znajdziesz GRENADE ROUNDS, HANDGUN BULLETS oraz dwie sztuki GREEN HERB. Umieść w plecaku GRENADE LAUNCHER, CUSTOM HANDGUN z amunicją, kuszę z GUN POWDER ARROWS oraz możliwie największą ilość roślinek i sprayów. Zachowaj stan gry. Wepchnij wystającą skrzynię do windy, po czym przepchnij skrzynię z lewej w miejsce tamtej i również wepchnij pod drzwi. Teraz sam wejdź do windy. Wyjdziesz na placu z podziemnym robalem. [22] Otwórz drzwi z lewej strony placu. Na drodze do pałacu "wyrośnie" Tyrant.



BOSS: TYRANT

Obrzuć go najpierw granatami (nie rzucaj, gdy się nachyli - musisz poczekać do momentu, aż się wyprostuje), a gdy te się skończą, użyj wybuchowych bełtów. Tyrant nie powinien napędzić Ci strachu - wystarczy, że cały czas będziesz kontrolował odległość dzielącą Cię od niego i nie dasz się zepchnąć w ułomnie.

Po walce skieruj się do samolotu - przez plac przed pałacem, potem płynąc łodzią podwodną i wreszcie przez lotnisko. Gdy będzie się wydawało, że jesteś świadkiem happy endu, do samolotu "na gapę" zalapie się Tyrant. Jeśli nie dysponujesz granatami, będzie ciężko.

BOSS: TYRANT - II starcie

Rozpoczyna na niego jest jedna - strzelać z dystansu i przebiegać na drugą stronę samolotu, gdy tylko się zbliży. Inaczej powali Cię na ziemię i tam najpewniej wykończy. W walce przyda się M-100P. Gdy zobaczysz, że Tyrant zacznie poruszać się wolniej i zostawia za sobą plamy krwi, naciśnij przycisk przy drzwiach - skrzynia z ładunkiem uderzy w dranka i wyrzuci go z samolotu. Tymczasem samolot, kierowany z ziemi przez Alfreda, wyląduje w innym miejscu, niż to sobie wymarzyli Claire i Steve.

BAZA NA ANTARKTYDZIE



[62] Zejdź po drabinie i wejdź w drzwi przy schodach. [63] W pomieszczeniu znajdziesz HANDGUN BULLETS (na łóżku) i BOW GUN POWDER. Gdy zombiaki wstaną, szybko wybiegnij z pomieszczenia. [62]



Zejdź po schodach [64] i otwórz drzwi naprzeciwko nich. [65] W save roomie znajdziesz INK RIBBON, BOW GUN ARROWS



oraz GREEN HERB. Przesuń szafkę z książkami, po czym podejdź do kolejnego regału i przygotuj się na szok... Zabierz BUTLER'S LETTER oraz leżący przy gramofonie ALEXANDER'S MEMO, wyjdź [64] i udaj się w lewo. Poznasz niezwykle wredne stworzenia. Będą się "odnawiały" za każdym razem gdy wejdziesz do tego pomieszczenia, ale i tak musisz je likwidować - inaczej umieszczą larwę na plecach Claire, a tym samym po pewnym czasie zostanie ona zainfekowana (z pomocą przychodzi BLUE HERB). W kolejnej lokacji [66] otwórz drzwi na północy (z napisem "Weapon"). [67] Rozwal zombiaki i zabierz MINING ROOM KEY. Z zielonych szafek zabierz ASSAULT RIFLE. W zaułku obok zombiaka leży DETONATOR - weź go i umieść w szafce obok. Cofnij się do poprzedniej lokacji, wejdź po schodach i otwórz drzwi za pomocą MINING ROOM KEY. [68] Skręć w lewo, wejdź po blokach, a następnie po schodach. Przyjrzyj się instalacji na słupie (wciśnij X, by przeczytać instrukcję). Teraz zejdź na dół i otwórz podwójne drzwi. [69] Wystrzelaj pająki. Na wprost od wejścia, pod rurą leżą dwie sztuki GREEN HERB i dwa opakowania HANDGUN BULLETS. W zaułku w lewym górnym rogu pomieszczenia znajdziesz dwa kolejne GREEN HERB. W "zatoczce" na północy znajduje się generator - przesuń znajdującą się na nim dźwignię. Teraz w miejscu przypominającym odwróconą literę C przywróć elektryczność. Wróć dwie lokacje wstecz [66] i otwórz drzwi z napisem B.O.W. [70] Zlikwiduj pająki (inną bronią niż GRENADE LAUNCHER będzie ciężko). Uważaj na tego pełzającego pod piętrem. W pomieszczeniu leżą BOW GUN ARROWS, dwie paczki HANDGUN BULLETS, a w lewym górnym rogu GREEN HERB i BLUE HERB. Na skrzyni nieopodal znajdziesz BAR CODE STICKER. Wróć do dużego pomieszczenia z taśmą. [66] Naciśnij niebieski przycisk. Sprawdź skrzynię na taśmie i nakleij na niej BAR CODE STICKER. Teraz przesuń dźwignię na panelu, po czym wróć do pomieszczenia, w którym walczyłeś z pająkami. [70] Z okienka przy drzwiach zabierz maskę przeciwgazową i wróć do save roomu.

[65] Naciśnij przycisk znajdujący się w szafce - odsłoni się tajny pokój i poznasz Nosferatu. Zabierz leżącą w rogu doniczkę (PLANT POT) i sprawdź ją - na spodzie jest przylepiony MACHINE ROOM KEY. Wyjdź z pokoju, wejdź po schodach i otwórz drzwi, nad którymi wisi zielona lampka. [63] W oświetlonym już pokoju po zlikwidowaniu zombiaków znajdziesz mapę bazy, INK RIBBON, WORKER'S DIARY, HANDGUN BULLETS i F. AID SPRAY. Cofnij się do antresoli i otwórz podwójne drzwi. [71] Teraz idź do wejścia

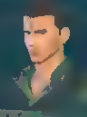


znajdującego się na południu pomieszczenia i otwórz je za pomocą MACHINE ROOM KEY [72] Przejdź do kolejnej lokacji [73] i zabierz VALVE HANDLE. Wróć [72] - po scence udaj się na przeciwległą stronę "balkonu" i otwórz drzwi. [74] W pokoju znajdziesz dwie paczki HANDGUN BULLETS, INK RIBBON, GREEN i BLUE HERB Teraz użyj VALVE HANDLE na maszynie - otrzymasz OCTA VALVE HANDLE. Wróć do save roomu - czas na ostatnie przygotowania przed walką z Nosferatu. [65] Weź ze sobą GAS MASK. OCTA VALVE HANDLE i CUSTOM HANDGUN NIE ZABIERAJ ZE SOBĄ AMUNICJI ANI ŻADNYCH PRZEDMIOTÓW LECZĄCYCH! Przydadzą się później, gdy przejmiesz kontrolę nad Chrisem (postacie mają wspólny "magazyn"). Wazne, by wskaźnik zdrowia Claire był zielony. Idź do pomieszczenia z taśmą produkcyjną [66], wejdź po schodach i w kolejnym pomieszczeniu [66] umieść OCTA VALVE HANDLE na słupie z lewej strony pomieszczenia. Po scence zejdź na dół i zabierz SNIPER RIFLE. Po kolejnej animacji znajdziesz się na lądowisku Zabierz HANDGUN BULLETS z lewego górnego rogu, a potem F. AID SPRAY z lewego dolnego. Spróbuj zejść po schodach - staniesz oko w oko z Nosferatu...



BOSS: NOSFERATU

Do walki powinna wystarczyć ci naperka. Przy każdym jej wykończysz gościa trzema strzałami. Uważaj na "gazy" uderzające co pewien czas macki. Znajdź dogodną pozycję do strzału i przymierz prosto w odkryte serce - jeśli trafisz celnie, potwór odchyli się do tyłu i zachwieje Odczekaj chwilę, aż wróci do pionowej pozycji i znów wal w serducho Jeśli będziesz miał problemy z celnością, pozostanie Ci pistolet, który ma jest jednak zbyt dobrą alternatywą. Gdy wreszcie pokonasz Nosferatu, obejrzysz wymowną scenkę i na arenie pojawi się...



OPIS PRZEJŚCIA Chris Redfield

WOJSKOWY OŚRODEK TRENINGOWY

Tak! Leganda pierwszego RE wyruszyła na ratunek Claire po otrzymaniu wiadomości od znanego z RE2 Leona (którego z kolei powiadomiła siostra Chrisa, jak było to widać w jednej ze scenek) Spotkasz Rodrigo, jednak zaraz zostanie on porwany. Na stole znajdziesz BOW GUN ARROWS i INK RIBBON. Ze drzwiami czeka Cię pojedynek z robalem

BOSS: GULP WORM

Cały czas bądź w ruchu, a strzały oddawaj tylko wtedy, gdy na powierzchni znajdzie się łeb robala. Jeśli będziesz strzelał celnie, powinno wystarczyć 25-30 strzałów z HANDGUNa.

Po walce robal wypluje Rodrigo. W podzięce otrzymasz LIGHTER. Zabierz HANDGUN BULLETS, BOW GUN ARROWS i dwie sztuki HERB - GREEN oraz BLUE. Wróć do pomieszczenia z maszyną do pisania i przesuń dźwignię, a



następnie użyj zapalniczki, by zapalić pochodnię trzymaną przez figurę na ścianie. Otrzymasz SUB MACHINE GUN. Wróć do jaskini i przywołaj windę. [22] Gdy się zatrzyma, idź naprzód do podwójnych drzwi. [41] W kolejnej lokacji naciśnij przycisk z tyłu czołgu Gdy maszyna się przesunie, zabierz HANDGUN BULLETS i zjedź windą na dół. [75] W korytarzu znajdziesz GREEN, BLUE HERB oraz SHOTGUN SHELLS. Otwórz pojedyncze drzwi. [76] W pokoju znajdziesz SHOTGUN SHELLS, HANDGUN BULLETS, GREEN HERB i BLUE HERB oraz ACID ROUNDS. Podejdź do szafki z szufladami i otwieraj je w kolejności czerwona (RE), zielona (GR), niebieska (BL) i brązowa (BR). Otrzymasz LUGER REPLICA (odtóż do skrzyni - zastosowenie będzie miał dopiero po skończeniu gry) Wyjdź [75] i zabierz spod podwójnych drzwi BATTERY PACK, po czym omiń pająka i biegnij do windy Wróć do pokoju z jeepem [38] i umieść BATTERY PACK w żółtej maszynie. Teraz wejdź na nią i wciśnij przycisk - wjedziesz do góry. [37] Z półki z lewej zabierz CHEM. STORAGE KEY i REPORT ENHANCED ANTI-DECAY ALLOY Otwórz drzwi. [36] Po animacji zabierz GRENADE ROUNDS z podwyższenia, a następnie wejdź w drzwi z lewej strony pomieszczenia. [26] Po tym, jak EAGLE PLATE runie z gzymsu, otwórz drzwi z drugiej strony balkonu. [29] Rozwal zombiaki W płonącym pomieszczeniu znajdziesz SIDE PACK (na przewróconej szafce z lewej strony) i BOW GUN ARROWS. Teraz wróć przez balkon do pomieszczenia z komputerami [42], a następnie wal do windy.

Wybierz piętro B1F. [35] Zejdź po schodach. Na ścianie wisi SHOTGUN, ale na razie go nie zabieraj. Weź za to HANDGUN BULLETS, FLAME ROUNDS (na półce) i INK RIBBON. Otwórz drzwi. [77] Wejdź po schodach i przestaw dźwignię na panelu kontrolnym. W miejscu, gdzie była kapsuła znajdziesz A. RIFLE BULLETS. Teraz idź przez rozsuwane drzwi. [78] Nieopodal leżą BOW GUN ARROWS. Otwórz drzwi na południu pomieszczenia. [79] Zabierz ze stołu HANDGUN BULLETS i SHOTGUN SHELLS. Leży tam jeszcze RED HERB i BLUE HERB. Użyj CHEM. STORAGE KEY na lodówce. Ustaw temperaturę na 12.8 - otrzymasz CLEMENT Ć. Cofnij się teraz do poprzedniej lokacji [78] i zabierz DOOR KNOB, po czym bierz nogi za pas i wróć do laboratorium. [77] Cofnij się do windy i wjedź na drugie piętro (2F). [36] Załatw dwa zombiaki, wyjdź na balkon [28] i otwórz drzwi z jego drugiej strony. [29] Omiń promień omitowany przez Seekera i użyj wejścia z drugiej strony. [24] Umieść DOOR KNOB w "wybrakowanych" drzwiach, otwórz je. [37] Z lewej strony za kolumną leżą HANDGUN BULLETS, na półce zaś TANK OBJECT.

Znów wróć do windy (uważając na Seekera) i zjedź na pierwsze piętro (1F). [39] Idź w głąb korytarza (znów Seeker), otwórz drzwi [40] Umieść TANK OBJECT w odpowiednim miejscu na makiecie. Ze schowka zabierz TURN TABLE KEY i SECRET PASSAGE NOTE. Jest tam też miejsce na trzy PROOFy (takie jak te zbierane przez Claire). Wróć do windy i zjedź na dół (B1F). [35] Udaj się do laboratorium. [77] Po scence z Weskerem rozwal potwora i przejdź do kolejnego pomieszczenia. [76] Na panelu z diodą użyj TURN TABLE KEY, po czym wjedź z platformą na górę. [23] Przejdź po skrzyni do hallu (leżą tam BOW GUN ARROWS) i otwórz podwójne drzwi. [22] Omiń potwory i wejdź do windy z lewej [81] W pokoju na dole zrób porządek w plecaku - zabierz GRENADE LAUNCHER i HANDGUN. Trzy miejsca pozostaw wolne.

[21] Wjedź na górę i otwórz drzwi za rogiem Przebiegnij przez most do kolejnej lokacji, podejdź do panelu ze świecącymi diodami - to maszyna mierząca poziom oleju. Naciśnij dwukrotnie przycisk pod "trójką", następnie raz pod "piątką", a potem raz ten obok "dziesiątki". Teraz dwa razy wciśnij "trójkę" i raz "piątkę". Maszyna "zaskoczy" - wróć na most i przestaw dźwignię na pulpicie kontrolnym. Teraz cofnij się do magazynu z kontenerami i zjedź windą na dół [21] Otwórz podnoszone drzwi z prawej [20] Zabij Huntera i otwórz drzwi na końcu mostu. [19] Rozwal zombiaki, zabierz SHOTGUN SHELLS. Otwórz drzwi obok akwarium [60] Rozwal potwora, odetnij elektryczność, po czym zabierz wszystkie trzy PROOFy - ARMY, NAVY oraz AIR FORCE

Wróć do save roomu [61], wjedź windą do góry. Wejdź do hallu [23] i otwórz drzwi z prawej. Rozwal zombiaki Za stołem leży GREEN HERB, w szafie na korytarzu znajdziesz ACID ROUNDS Przejdź przez dziurę w ścianie i otwórz drzwi [27] Za płotem jest drabinka - zejdź po niej [34] Na dole przesuń dźwignię. Teraz wejdź po schodach z lewej i otwórz drzwi. [32] Zlikwiduj Huntera i przejdź do kolejnego pokoju. [33] Na regale z prawej znajdziesz HANDGUN BULLETS Użyj narzędzi na stole, by zmodyfikować swoją broń (otrzymasz ENHANCED HANDGUN). Teraz weź CLEMENT Ć z półki z lewej i połącz z CLEMENT Ć - otrzymasz CLEMENT MIXTURE. Idź na most przy kanałach [35] i wejdź do windy. Udaj się na pierwsze piętro (1F) i wejdź do save roomu. [40] Umieść wszystkie trzy PROOFy w odpowiednich slotach, po czym przesuń dźwignię. Przy odsłoniętej drabince leży GREEN HERB. Zejdź na dół. Rozwal pająki, weź GREEN HERB i GRENADE ROUNDS. Zejdź po kolejnej drabinie Zabierz roślinki. Idź dalej ..

BOSS: ALBINOID

Pamiętasz małe, pełzające stwory w pomieszczeniu ze SKELETON PICTURE, gdy grałeś Claire? Jeden z nich zdążył urosnąć:). Albinoid nie może Ci zrobić krzywdy, dopóki nie wejdziesz do basenu. A wejść musisz, gdyż na jego środku leży EAGLE PLATE. Możesz więc albo strzelać z brzegu, tracąc cenną amunicję (chociaż ruchliwy drań), albo zejść do basenu, zabrać EAGLE PLATE i zmykać (zgarniesz przy tym ciągi, ale przynajmniej nie stracisz z amunicji).

Po walce (lub jej braku:) wróć na górę, a następnie zjedź windą na dół (B1F). [35] Zejdź po schodach - pora zabrać SHOTGUNa (w końcu, teji). Uciekną "schody", ale nie przejmuj się - wejdź do wody i przejdź na grunt z prawej Leżą tam dwie sztuki RED HERB Teraz wejdź po drabince i skieruj się do save roomu. [76] Zrób porządek w plecaku (polecam zabrać SHOTGUNa z amunicją), po czym wyjdź na korytarz. [75] Połącz CLEMENT MIXTURE z EAGLE PLATE i umieść otrzymaną w ten sposób HALBERD na drzwiach.

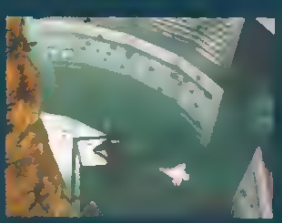
BAZA NA ANTARKTYDZIE

Obejdź mostek i otworz drzwi na jego końcu [62] Strzelaj w macki, aż umożliwią Ci przejście. Zejdź po drabince. Obejdź antresolę i zejdź po schodach. [64] Na szczęście chłód zajął się latającymi ustrojstwami. Wejdź do save roomu. [65] użyj HALBERD na słocie w filarze z prawej - w otwartej w ten sposób szafce znajdziesz PAPER WEIGHT, ALFRED'S DIARY i INK RIBBON. Zabierz ze skrzyni EMPTY EXTINGUISHER. Wyjdź i wejdź po schodach. [62] Otwórz podwójne drzwi na zachodzie, [71] po czym skieruj się w lewo i otwórz drzwi prowadzące do pomieszczenia z uwięzionym w klatce zombiakiem. [74] Już nie jest uwięziony... Zabierz DURALUMIN CASE i SHOTGUN SHELLS, wyjdź. [71] Udaj się do pomieszczenia po przeciwnej stronie "lodowiska" (zwróć uwagę na pająka pod taflą) [72] Przejdź po lodzie i zabierz OCTA VALVE HANDLE (i zmykaj, omijając zombiaki). Idź mostkiem do końca (do jego zerwanej części) i po lodzie przejdź na kolejną platformę. Otwórz drzwi. [81] Rozwal Huntera i otwórz podwójna drzwi. [82] Naciśnij niebieski przycisk, po czym użyj gaśnicy na beczce - zostanie napełniona Wróć na korytarz i wal do drzwi na północy. To winda - gdy się zatrzyma, [83] otwórz drzwi na wprost. [84] a zaraz



potem jeszcze jedne, najbliższe [85] Jesteś w save roomie. Umieść OCTA VALVE HANDLE na połyskującej na zielonkawo maszynia. Teraz przekręć dźwignię na skrzynce elektrycznej W pomieszczeniu leżą SHOTGUN SHELLS (podłoga), dwie paczki HANDGUN BULLETS (biurko), dwie sztuki GREEN HERB, INK RIBBON i BLUE HERB. W plecaku musisz mieć PAPER WEIGHT, OCTA VALVE HANDLE i EXTINGUISHER. Wyjdź [84] i podążaj dalej korytarzem. Pojawi się spora brygada zombiaków Pozbieraj roślinki i otwórz kolejne drzwi. [86] Wow! Małe nawiązanie do pierwszej części RE. Zabierz z szafki HANDGUN BULLETS i SHOTGUN SHELLS i ruszaj dalej. Podejdź do statuy tygrysa i wyciągnij BLUE JEWEL (czyli ten z lewej;). Otrzymasz SOCKET. Umieść klejnot z powrotem, po czym wyjmij RED JEWEL - dostaniesz MAGNUM BULLETS. Wsadź RED JEWEL na swoje miejsce Teraz połącz OCTA VALVE HANDLE z SOCKET - powstanie SQ. VALVE HANDLE Otwórz najbliższe drzwi - to kolejna winda. Po wyjściu będzia miała miejsce





scenka, po której zabierz WING OBJECT. Nie bój się mrówek - możesz je rozdeptywać. Otwórz drzwi w lewym zaułku. Przy komputerze znajdziesz VIRUS RESEARCH REPORT. Wejdź po schodach i sprawdź konsoletę po prawej. Wybierz kolejno symbole: AA, korona, serce, liść. W otwartej szufladzie umieść PAPER WEIGHT. Z kapsuły wypadną zwłoki Alfreda - zdejmij mu z ręki ALFRED'S RING i od razu sprawdź pierścień. W środku jest ukryty ALFRED'S JEWEL. Teraz wróć do save roomu [85] Zachowaj stan gry. Wróć do korytarza z dwoma Seekerami [81] i otwórz podwójne drzwi. [82] Wjedź na górę windą w głębi pomieszczenia. Użyj SQ. VALVE HANDLE na maszynie z prawej. Zejdź po drabinie i zabierz CRANE KEY. Rozprawsz się z potworem, po czym zjedź na dół kolejną windą. Ugaś ogień za pomocą EXTINGUISHER - droga do MAGNUM stoi otworem! Wróć windą na górę i udaj się do pomieszczenia pokrytego warstwą lodu. [71] W kabinie dźwigu użyj CRANE KEY.

BOSS: BLACK TIGER

Wbrew nazwie, walczyć będziesz z pająkiem:). Możesz go sprzątnąć w inny sposób w wyrzutni granatów, możesz też po prostu olać go i zabrać leżący obok Nosferatu ALEXANDER'S PIERCE, po czym uciec do drzwi, którymi się tu dostałeś.

[81] Tu, na spokojnie już, wyciągnij z błyskotki ALEXANDER'S JEWEL. Zauważ, że Seekery zniknęły. Raz jeszcze udaj się do save roomu [85] i zachowaj stan gry (jeśli masz miejsce w plecaku, zabierz COMBAT KNIFE). Teraz udaj się do pomieszczenia z bulgoczącą wodą i karuzelą. [83] Rozwal Sweepera i zabierz dwa kolejne WING OBJECT. Otwórz podwójne drzwi. [87] Czyżby kolejne deja-vu? Wejdź po schodach i umieść na obrazie ALFRED'S JEWEL i ALEXANDER'S JEWEL. Zejdź na dół - pod schodami znajdziesz Claire. Użyj noża, by uwolnić ją z sieci (jeśli nie masz go przy sobie, wejdź po schodach na górę - leży tam "zapasowe" ostrze). Teraz nastąpi jedna z dwóch alternatywnych akcji - jeśli Claire została podczas walki z Nosferatu zatruta (status Poison), Chris będzie musiał odnaleźć dla niej SERUM. Znajdziesz je w pomieszczeniu, z którego zabrałeś wcześniej MAGNUM. Jeśli zdobyłeś SERUM, bądź jeśli Claire nie została zarażona (bądź została zarażona wcześniej, przed walką z Nosferatu), przejmiesz kontrolę właśnie nad nią. [88] Znajdziesz się w pokoju z Item Box. Leżą tu SHOTGUN SHELLS, HANDGUN BULLETS oraz GREEN i RED HERB. Jeśli masz w skrzyni SHOTGUNA, wyjmij go - po przesunięciu szafy będziesz mógł powiesić broń na specjalnych hakach. W odkrytej w ten sposób skrytce za obrazem znajdziesz FLAME ROUNDS oraz GRENADE ROUNDS. Umieść SHOTGUNa z powrotem w skrzyni.



Uwaga - musisz posiadać w plecaku dwie substancje lecząca zdrowie w całości (np. spray bądź wymieszane HERBy - GREEN i RED). Otwórz DURALUMIN CASE za pomocą wytrychu (znajdziesz amunicję do MAGNUM - odłóż ją do skrzyni), po czym otwórz kolejne drzwi. [89] Rozwal macki, by odsłonić przejście. Otwórz kolejne drzwi. [90] Wejdź po schodach z prawej strony, zaraz za celą. Obok armaty leży SECURITY FILE. Teraz przekręć armatę. Z lufy wyleci CRYSTAL. Tuż obok spadnie blok - gdy tylko się podniesie, szybko podnieś CRYSTAL i umieść go w miejscu, gdzie uderza blok. Gdy znów spadnie i kula roztrzaska się, zabierz SECURITY CARD. Teraz otwórz drzwi znajdujące się obok tych, którymi się tu dostałeś. [91] Użyj SECURITY CARD na czytniku. Idź do końca sali. Jak się za chwilę okaże w cut-scence, Steve wyprzystojniał...

BOSS: STEVE

Tej walki nie wygrasz, toteż nie próbuj nawet wyciągać spluwy. Jedyne, co Ci pozostaje, to ucieczka. Jeśli masz w plecaku dwa przedmioty regenerujące zdrowie (z zgodnie z moimi zaleceniami powinieneś mieć:), lecz się za każdym razem, gdy Steve Cię trafi. Podczas ucieczki zbierzesz cięgi dwa razy trzeciego szlaga nie otrzymasz, jeśli zdążysz dobiec do bramy. Po kilku scenkach ponownie przejmiesz kontrolę nad Chrisem.

BOSS: ALEXIA

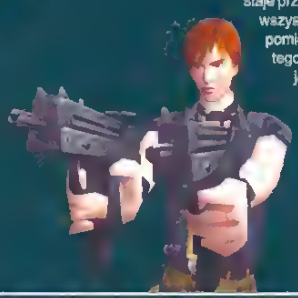
Z MAGNUM w dłoni walka nie powinna Ci przysporzyć żadnych problemów. Cały czas uciekaj, omijaj płomienie i krew Alexii (i nie daj się jej schwycić). W międzyczasie strzelaj. Pięć nabojów powinno wystarczyć.

Po walce zabierz leżący obok schodów ALEXIA'S CHOKER. Wyjmij z niego klejnot (ALEXIA'S JEWEL) i umieść na obrazie. Odkryją się drzwi, w które wejdź. [92] Podążaj korytarzem, skręć w lewą odnogę i otwórz drzwi znajdujące się tuż obok. [93] W save roomie znajdziesz SHOTGUN SHELLS, F. AID SPRAY, a w szufladzie przy biurku STERILE ROOM KEY. Wróć do hallu [87] i użyj STERILE KEY ROOM na drzwiach z jego prawej strony. [86] W kolejnym pomieszczeniu otwórz drzwi z prawej, by trafić do save roomu. [85] Przesuń dźwignię, by wyłączyć prąd. Teraz wróć do hallu (przez lokację z karuzelą, gdyż druga droga jest odcięta), [87] otwórz podwójne drzwi [86] i wyjmij za statuy tygrysa oba klejnoty (BLUE i RED JEWEL). Wróć do hallu i otwórz drzwi ukryte wcześniej za obrazem. [92] Udaj się do pomieszczenia za drzwiami na końcu lewej odnogi (niecopodal nich leżą trzy sztuki GREEN HERB). [94] Znajome miejsce? Umieść BLUE JEWEL na szafie grającej. Teraz przejdź przez drzwi z płaskorzeźbą do sypialni Alexii. [95] Wyłącz muzykę i umieść RED JEWEL na szafie grającej. Zabierz MUSIC BOX PLATE i umieść ją w szafie grającej w pokoju Alfreda. Pojawi się drabina - wejdź po niej. W jadalni znajdziesz HANDGUN BULLETS i dwie sztuki GREEN HERB. Z pojemnika na stole zwiń DRAGONFLY OBJECT, który połącz z trzema sztukami WING OBJECT - otrzymasz GOLD DRAGONFLY. Wróć do korytarza [92] i otwórz podwójne drzwi w pobliżu wejścia do hallu. [96] Na krześle leży CODE:VERONICA REPORT. Nieopodal znajdują się dwie sztuki GREEN HERB. Zjedź na dół windą. Między kapsułami leży HANDGUN BULLETS, a koło konsolety SHOTGUN SHELLS. Naciśnij przycisk na panelu, po czym weź WING OBJECT (połącz je od razu z GOLD DRAGONFLY - otrzymasz "pełnowartościowego" owada). Wjedź znów na górę, wejdź po schodach i otwórz drzwi. [89] Możesz jeszcze udać się do Item Boxa, by zabrać broń na potyczkę z bossem (polecam GRENADE LAUNCHER z FLAME ROUNDS). Wal do pomieszczenia z celami. [90] Otrzymasz od Claire SECURITY MANUAL - w książce ukryta jest SECURITY CARD. Wejdź po schodach na końcu lokacji. [97] Umieść przy drzwiach z prawej GOLD DRAGONFLY. [98] Rozwal zombiaki, wejdź po schodach i umieść w komputerze SECURITY CARD. Wpisz hasło VERONICA. Po uaktywnieniu systemu autodestrukcji wróć do poprzedniej lokacji. [97] Po animacji strzel szybko w Alexię, inaczej zabije ona Claire. Na właściwą walkę przyjdzie czas chwilę później.

BOSS: ALEXIA

Zmutowana Alexia od razu będzie "rozdana" moją pluskwy - jeśli masz ze sobą dużą ilość środków leczących, możesz olać stworki i skupić się na strzelaniu w "mamusię", co rusz kontrolując stan zdrowia. W walce niezwykle efektywne są BOW GUN ARROWS połączone z BOW GUN POWDER, głównie ze względu na szybkość, z jaką można nimi strzelać. W drugiej kolejności użyj gimnatnika z FLAME lub ACID ROUNDS. W pewnym momencie pojawi się animacja ukazująca kolejną mutację Alexii - pozostaje Ci teraz podbiec szybko do LINEAR LAUNCHER i natychmiast jej użyć. Pojawi się celownik - nakieruj go na Alexię i naciśnij spust.

Tryb **Battle Game** uaktywnia się po jednokrotnym przejściu gry. Gracz wciela się w Claire, Alternate Claire, Chrisa, Steve'a (jest dostępny tylko wówczas, jeśli w czasie "właściwej" gry zdobyłeś LUGER REPLICA) bądź Weskera i staje przed zadaniem zlikwidowania wszystkich przeciwników w 16 kolejnych pomieszczeniach. Najłatwiej dokonać tego jako Claire, najwyższe szkoła jazdy to Wesker (kolej zasuwa tylko z nożem). Całkiem przyjemny tryb, miła odskocznia po ukończeniu gry.



Postaci w grze



CLAIRE REDFIELD
wiek: 19
Claire zadebiutowała w RE2. W Raccoon City szukała swojego brata, tam jednak w międzyczasie eksplorował znajdującą się tam rezydencję. Z miasta udało jej się uciec z pomocą Leona Kennedy'ego. Potem leci (o w zeszłym pogłoski na temat pobytu Chrisa) rzucił ją do siedziby Umbrelli w Paryżu. Została jednak schwytana, a następnie osadzona w więzieniu na samotnej wyspie.



CHRIS REDFIELD
wiek: 26
Pierwszy raz pojawił się w RE. Były członek amerykańskich Sił Powietrznych, a później zespołu Alpha formacji S.T.A.R.S. Po ucieczce z Raccoon City (wraz z Barry'm Burtonem, Rebeccą Chambers i Jill Valentine) Leon Kennedy przekazał mu wiadomość o pobycie siostry. Bez chwili wahania ruszył jej na ratunek.



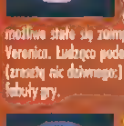
STEVE BURNSIDE
wiek: 17
Trafił na wyspę wraz z rodzicami krótko po tym, jak Umbrella odkryła szwindel, którego dopuścił się ojciec Steve'a (prezesik firmy). Nie lubi mówić o sobie, ale generalnie sympatyczny z niego chłopak. Wspomaga Claire podczas jej przygód, a nawet staje się na pewien czas grywalną postacią.



ALFRED ASHFORD
wiek: ?
Jeden z ludzi prowadzących interesy Umbrelli. Kochający ponad wszystko swoją siostrę i nienawidzący wszystkich, którzy chcą pokrzyżować jego plany. Widać, że kolej ciepła na ostrą jazdę w mózgu, a czym najszybciej można się przekonać podczas gry.



ALEXIA ASHFORD
wiek: ?
Od młodych lat dobrowolnie poddawała się eksperymentom genetycznym, dzięki którym możliwe stało się zaimplikowanie jej wirusa T-Veronica. Ludzkiego podobna do brata-bliźniaka (zresztą nic dziwnego:) i kluczowa postać dla fabuły gry.



RODRIGO RAVAL
wiek: ?
To on złapał Claire w siedzibie Umbrelli w Paryżu i to on wypełził ją z aresztu na wyspie. W RE:CV pojawia się tylko w kilku miejscach, ale jego pomoc dla Claire i Chrisa trudno przecenić.

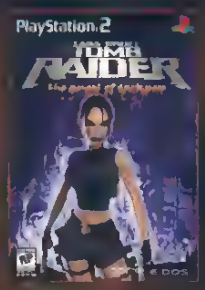


ALBERT WESKER
wiek: 38
Dawny lider S.T.A.R.S. po zarażeniu wirusem stworzonym przez naukowca Williama Birkina zyskał nadludzką siłę. Na zamiar odzyskać od rodzeństwo Ashford mutację wirusa, T-Verenicę. Przy okazji chce zemścić się na Chrisie za zniszczenie Tyrranta (pierwsza część RE).

- Item Box
- Save Point
- Drzwi lub Brama
- Schody
- Przeszkoda terenowa (kraty, podwyższenia itp.)
- Winda
- Obszar niedostępny

INFO - PANEL

platforma	PS2
wydawca	Eidos
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	35-40 godz.
stopień trudności	trudna
akcesoria	380 kb
ocena w PSX EXTREME	dotychczas nie oceniany
ocena średnia	60 % (01.07.2003)



LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

Przeciwnicy Lary Craft, ba!, całej serii TOMB RAIDER, zgodnie twierdzą, że gra sprzedaje się tylko dlatego, iż "żadna inna bohaterka nie ma tak silikonowego ciała". Jasne, a następnym Papieżem zostanie murzyn.

OPIS PRZEJŚCIA

PARISIAN BACK STREETS

Poziom w sumie stricte treningowy, w którym za główny cel postawiono zobrazowanie podstawowych ruchów oraz umiejętności Lary. Wszystkie drzwi dookoła są zamknięte, ale sprzed jednych z nich zabierz baton przywracający zdrowie ('Chocolate bar'). Zaraz po lewej masz skrzynię - wdrap się na nią, a następnie podciągnij na platformę wyżej. Przeskocz dalej i dojdź do drabiny - jest po lewej, na ścianie. Po wyjściu na górę natkniesz się na kolejną drabinkę, przy czym wcześniej zwróć uwagę na okno znajdujące się tuż obok. Wejdź przez nie do środka i przeszukaj obie szafki - znajdziesz baton oraz pieniądze (160 Euro). Na ziemi leżą jeszcze stare momenty ('Antique Doubloons') Szafy na razie nie otworzysz - wyjdź z powrotem przez okno i dalej po drabinie do góry Podnieś z ziemi kolejne stare monety, a następnie przeskocz wprost na sąsiedni budynek (wykonaj standardowy skok i przytrzymaj, będąc już w powietrzu, klawisz akcji, tak by Lara mogła się chwycić krawędzi i podciągnąć później do góry). Przejdź przez barierkę po lewej i zabierz baton. Z powrotem przez barierkę, skok, przejście po deskach i wspinaczka po rynnie do góry Podciągając się na rękach idź dalej w prawo - czynności wykonuj szybko, ogranicza Cię żółty pasek wytrzymałości/siły Lary Opuść się na dół, a następnie ponownie podciągnij do góry Przejdź dalej, wdrapując w końcu na dach budynku. Hmm, zaskakująca przycięcie animacji, co? Pierwsze i, niestety, nie ostatnie... Przyglądnij się drzwiom nadbudówki (chwilowo nie do otwarcia), zabierz bandaże które są obok ('Health Bandages') po czym przesuń beczkę. Odblokowałeś w ten sposob przejscie na dół - opuść się (klawisz akcji) i zabierz łom ('Crowbar'). Wyjdź ponownie na górę i Lara łomem otworzy teraz drzwi nadbudówki. W środku, w szafie, znajdziesz pierwszą broń - półautomat M-V9. Wróć do pomieszczenia, do którego wchodziłeś przez okno - za pomocą łomu Lara otworzy szafę. W środku jest naszyjnik ('Necklace'). Teraz znów na dach, opuść się w miejsce, gdzie znalazłeś łom, podejdź do krawędzi i podskocz do góry chwytając się rękoma ściany Przesuwaj się teraz maksymalnie szybko w lewą stronę, tak by zdążyć przedostać - mając na uwadze pasek wytrzymałości - na półkę za metalową bramą (tą przy drabinie) Brama jest zamknięta idź więc dalej, wciskając L2 i przechodząc w tryb "skradania" Klucz po lewej ('Gantry Gate Key') na razie zostaw: wyjdź po schodkach i zajdź gościa od tyłu, powalając za pomocą przycisku X na ziemię. Dopiero teraz zabierz klucz i cofnij się do metalowej bramy. Zejdź na dół po drabinie i...

DERELICT APARTMENT BLOCK

Francuscy stróże porządku próbują nieudolnie sforsować drzwi - zastaw je szafą. Rozejrzyj się (fajny rower, co?) po czym biegnij na pierwsze piętro. Przeskocz nad rozwalonymi schodami i dalej do góry. Spadną kamienie, Ty zaś zajrzyj w korytarz po lewej - są tam drzwi, które spróbuj otworzyć - okaże się, że wymagają klucza Przeskocz nad rozwaloną chwilę wcześniej przez glazy podłogą, chwytając w końcowej fazie rękami krawędzi. Podciągnij do góry, zabierz z korytarza po lewej pigułki ('Health Pills'), przesuń do tyłu szafę zagradzającą dalsze przejście i teraz schodami na wyższe piętro. Tutaj, w kolejnym korytarzu po lewej stronie, znajdziesz małą apteczkę (Small Medipack'). Sprawdź też jedne z dwojga drzwi - Lara sforsuje je ciałem i po raz drugi rzuci gadką, że czuje się silniejsza. Przeszukaj szafki, a znajdziesz w nich naboje. Biegnij dalej, następny korytarz po lewej i masz jeszcze bandaże. Znów po schodach do góry - zwróć uwagę na skrzynkę, którą musisz przeciągnąć w kierunku schodów, którymi właśnie wyszedłeś. Teraz wyjdź na nią, obróć się o 180 stopni i skocz, chwytając rękami balustrady. Korzystając z drzwi zaraz po prawej stronie wejdź do nowego pomieszczenia. Spróbuj otworzyć kolejne drzwi (te metalowe), zabierz z podłogi klucz ('Lift Maintenance Key'), a za ścianą jeszcze inny - otwierający drzwi do jednego z pokojów ('Apartment Key') Uruchom dźwignią windę, a następnie zjedź nią na drugie piętro - przeskocz nad dziurą w podłodze i otwórz drzwi po lewej W metalowej szafce znajdziesz broń, sprawdź też szuflady biurka. Teraz z powrotem do windy, wyjedź na czwarte piętro i udaj się do pomieszczenia z dźwignią uruchamiającą windę Skorzystaj z drzwi.

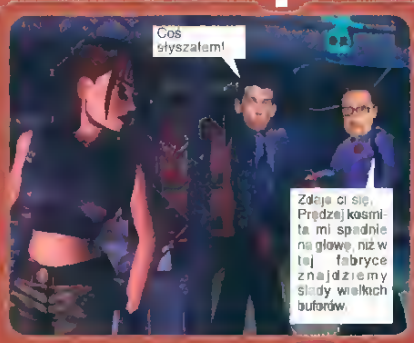
INDUSTRIAL ROOF TOPS

Po drabince wyjdź na górę i chwyć się liny W połowie drogi Lara da Ci sygnał, by uchwycić się liny nogami - uderz i przytrzymaj na padzie "trójkąt". Po dojściu do końca opuść się na ziemię, zabierz bandaże i zejdź po dachu (coś w rodzaju drabinki). Opuść się na dół przytrzymując rękoma i zeskocz na dół Skorzystaj z drzwi, które Lara sforsuje ciałem Zabierz monety z ziemi, przejdź przez kolejne drzwi - w środku znajdziesz baton i amunicję. Następne drzwi Lara potraktuje z buta Po lewej masz drabinkę, ale wcześniej otwórz drzwi i rozglądnij się po hali. Teraz zejdź wspomnianą drabinką na dół i zeskocz na końcu na ziemię. Przesuń skrzynkę tak, by można było doskoczyć z powrotem do drabiny - Lara zyska nieco większą wytrzymałość w nogach. Uważając na strzały z policyjnego helikoptera odszukaj, niedomkniętą do końca, dużą metalową bramę. Schyl się i przeczołgaj pod nią. Jesteś w hali, którą widziałeś wcześniej z góry. Zabierz apteczkę i albo wyjdź po rynnie, opuszczając się później na półkę niżej, albo od razu przeskocz ze skrzynki (tej na ziemi, nasza pani archeolog automatycznie się na nią wdrapuje) na wspomnianą platformę. Teraz czeka Cię daleki skok - Lara rzuci hasłem, że oczekuje, iż uda jej się doskoczyć Weź duży rozbieg i.. hooop .. przytrzymując na końcu poiki skalnej rękami. Przeciągnij się w lewą stronę, podciągnij i wyjdź po drabinie do góry Na ziemi leżą naboje, mały skok dalej i przechodź przez drzwi po lewej. Teraz po prawej. Skocz na schody przeciwpożarowe. Zejdź na sam dół, znajdziesz tam monety Teraz cały czas do góry, przejdź przez kolejne drzwi i po drabince na górę. Na wprost są zardzewiałe drzwi - skorzystaj z nich i rozglądnij się nieco po dachu budynku Po prawej dostrzeżesz policyjny helikopter, z tyłu pomieszczenia z którego wyszedłeś leżą monety Po chwili uruchomi się filmik, Lara wykona skok i.. wylądowała w kontenerze na śmieci. Cała i zdrowa.

MARGOT CARVIER'S APARTMENT

Pierwszy dialog w grze, prawie jak w rasowej przygodówce. Lara poinformuje Carver, że Werner nie żyje. Teraz możesz w dwojaki sposób poprowadzić dialog - albo być stanowczym, albo też podejść do sprawy w nieco bardziej łagodny sposób Ja wybrałem ten drugi (zawsze wybieraj odpowiedź drugą lub trzecią, licząc od góry), dzięki czemu babcia wręczyła notatnik Wernera - inna sprawa, że w tym przypadku też zadzwoniła na policję i znów trzeba uciekać Na dobry początek przeszukaj szybko pokój i kuchnię, a znajdziesz pierścionek ('Diamond Ring') oraz butelkę alkoholu ('Vintage Cognac'). Czynności wykonuj jak najszybciej, ponieważ po chwili na ulicy pojawi się policyjna furia, a zaraz potem wejdą do mieszkania policjanci. Musisz

Dwa lata za późno...

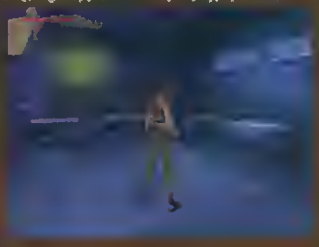


Ilkadziesiąt miesięcy prac, ciągła [illegible] data premiery, niecierpliwe oczekiwania i jedna wielka niewiadoma - tak w skrócie było można, tuż przed premierą, zobrazować szóstą część przygód Lary Croft w TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS. Gra właśnie się ukazała, powodując... No właśnie. Jakie reakcje, skrajne? Raczej obojętne. Świetna, długa przygoda, niezły klimat oraz charakterystyczny atyl aarli zostały nieco przyćmione całą masą archaizmów, niegodnych gry wydanej w 2003 roku. Dwa główne zarzuty: irytujące sterowenia oraz sporo niedoróbek natury technicznej. Nikt przy zdrowych zmysłach nie wierzył jednak chyba w rewolucyjne zmiany, bo tak naprawdę jakie? Lara w bikini? Nago? Zatrudniona jako striptizerka w nocnym klubie? Wprowadzenie walk ze pomocą rąk/nóg to niestety porażka, takiego archaizmu pod względem starowania oraz wykonania developer powinien się wstydzić już pod koniec ubiegłego wieku. Motywy skradania są farsą - inteligencja konsolowych przeciwników mniej niż zerowa. W zasadzie te alamanty należy od razu odrzucić, koszmar. A reszta to stary, dobry TR. Czyli bardzo dobra gra, tylko po prostu trochę niedzisiajsza - brakuje jej nowoczesności [illegible] Poniższy opis, a uwagi na fakt ukazania się gry tuż przed samym oddaniem niniejszego PORADNIKA do drukarni, bazuje na importowanej, amerykańskiej wersji NTSC. Edycja PAL, w chwili gdy to piszę, ukaże się za dwa dni (4 lipca) i może mieć niewielkie rozbieżności oznaczeniach poziomów - grywalnościowo nie ma jednak żadnych różnic. Poniżej spisełem najprostszy sposób jej ukończenia, stąd mała część zdobytych w czasie zabawy przedmiotów nie została w ogóle wykorzystana - nowy TR cechuje się bowiam umowną nieliniowością i masz czasem (głównie chodzi o Paryż) kilka sposobów ukończanie danago poziomu. Zapraszam do konsumpcji! [shive]

wcześniej zebrać przedmioty (choć nie są one konieczne do ukończenia gry) i podejść do drzwi na końcu korytarza - w chwilę potem Lara wyskoczy przez okno, tym samym na chwilę pozbywając się "ogona".

PARISIAN GHETTO

Nawet główni bohaterowie gier wideo muszą czasem się zdrzemnąć... Obejrzyj notatnik, a znajdziesz tam kilka pierwszych informacji zgrabnie zdradzających zalążki całej fabuły. Wyjdź z wagoniku metra i podejdź do bezdomnych - po krótkiej wymianie zdań nasza urocza "petit" dowie się, że informacje na temat Eckhardta uzyskać może w jednej z kawiarenek należących do Louisa Boucharda, odnotowanego zresztą w notatniku. Po krótkiej wymianie zdań podskocz i wdrap się na dach wagonu metra. Zabierz apteczkę i wdrap się po metalowej siatce na platformę powyżej. W miejscu gdzie siatka jest mocno wygięta masz dalsze przejście - wystarczy skoczyć. Na razie gościa po lewej zostaw w spokoju i pobiegnij wzdłuż ogrodzenia - na końcu zejdź schodami i zabierz z ziemi 160 Euro (a mówią, że tylko w USA pieniądze leżą na ulicy...). Drzwi obok na razie nie da się ruszyć, więc wróć do gościa i rozpocznij rozmowę. Nie doszukałem się różnic w zależności od wyboru dialogów - po zakończeniu wymiany zdań w notatniku znajdziesz przekazaną informację - trzeba odszukać klub należący do Boucharda, niejaki Le Serpent Rouge. Gość wspomniał też co nieco o Cafe Metro. . Drzwiami obok wyjdź na ulicę, zagadując od razu do palącej papierosa



prostytutki. Od Janice dowiesz się, że babcia Carver nie żyje, dowiesz się też, że Bouchard jest coraz bardziej przestraszony - jego ludzie giną jeden po drugim, nie wiadomo w jaki sposób. "Monstrum" szaleje w mieście . Janice da jeszcze cynk na dwóch jego współpracowników, imieniem Bernard oraz Pierre. W notatniku pojawią się informacje - trzeba odszukać kawiarnię Cafe Metro, znajdującą się przy Place d'Arcade. Rozejrzyj się co nieco po ulicy - szybko dostrzeżesz leżące nieopodal, na ziemi, pieniądze. Idąc w drugą stronę trafisz na wycinek mapy Paryża (na ścianie), dzięki czemu łatwo zorientujesz się co jest gdzie. Udaj się w stronę kawiarni (ulicą świętego Marka; Rue St. Mark). Zaraz po prawej, przy ławkach, znajdziesz kolejne Euro. Na placu Place d'Arcade dostrzeżesz kawiarnię (przed wejściem stoi motocykl) - wlaż do środka.

CAFE METRO

Rozglądnij się nieco (fajna muzyczka. .) i zagadaj barmana. To Pierre. Pogadaj z nim na temat Boucharda, tak by ostatecznie uzyskać klucz do tylnego wejścia do klubu ('Bartender's Key') i obiecać mu przynieść pewną "małą rzecz". Wyjdź z kawiarni.

PARISIAN GHETTO część druga

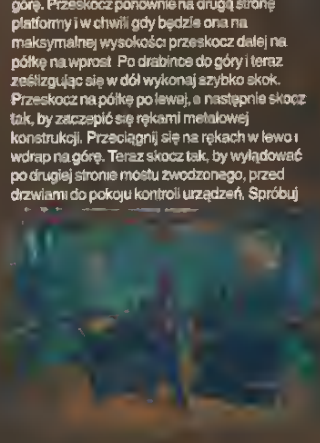
Idź kierując się znakami na Le Serpent Rouge. Przy końcu ulicy Jardin włączy się wstawka - ktoś odjeżdża motocyklem. Ktoś? Huh, to przecież nie kto inny, jak Kurtis, druga obok Lary grywalna postać - ale udajesz, że o tym jeszcze nie wiesz. Zbiegnij po schodach i idź dalej małą uliczką na wprost. Drzwi po prawej są otwarte...

THE SERPENT ROUGE

Najazd kamery dobrze pokazuje, z której strony czai się niebezpieczeństwo, ale pokazuje też, że trzeba je zlikwidować - na biurku leżą potrzebne klucze ('Stage Door Key'), broń i baton. Można bawić się w skradanie i wychylanie zza ściany, tak by zająć gościa - notabene mówiącego w jakże pięknie brzmiącym języku - od tyłu (przełącznikiem w korytarzu można zgasić światło). Osobiście wpakowałem mu dwie kulki - i problem zniknął. Zbierz wspomniane wcześniej przedmioty z biurka i skieruj się korytarzem usytuowanym na wprost do drzwi, którymi wszedłeś prosto z ulicy. Dalej po schodkach i przez drzwi - pojawi się strażnik,



którego trzeba zlikwidować. Drugiego najlepiej zajść od tyłu. Za barem jest przycisk uruchamiający małą windę towarową - uderz w niego i później zabierz naboje. Krzątając się przy barze znajdziesz też batony oraz butelkę koniaku. Za sceny zabierz czarny krążek, zwany w środowisku dejotów "plackiem" ('Antique Record") po czym uruchom dźwignię znajdującą się na ścianie obok. Zapalają się światła, stroboskopy i lasery, zaczyna grać muzyka - nieco tandetne techniczne brzmienia. Podrygując w jej rytm zlikwidować teraz trzeba dwóch kolejnych strażników. Metalowymi schodami wyjdź na "balkony" klubu, odszukaj skrzynkę i przesuń ją tak, by móc podskoczyć i wcągnąć się na "piętro" wyżej. Idąc po metalowej konstrukcji jej część nagle się zawali - nie szkodzi, wykonaj daleki skok na platformę na wprost, tam gdzie jest duża apteczka. Zastrzel obu strażników i zabierz im broń. Wskocz na jeżdżącą platformę ze światłami. Teraz przeskocz na drugą stronę platformy i zerknij w lewo - można się wspiąć po słupie na samą jej górę. Przeskocz ponownie na drugą stronę platformy i w chwili gdy będzie ona na maksymalnej wysokości przeskocz dalej na półkę na wprost. Po drabince do góry i teraz ześlizgując się w dół wykonaj szybko skok. Przeskocz na półkę po lewej, a następnie skocz tak, by zaczepić się rękami metalowej konstrukcji. Przeciągnij się na rękach w lewo i wdrap na górę. Teraz skocz tak, by wylądować po drugiej stronie mostu zwodzonego, przed drzwiami do pokoju kontroli urządzeń. Spróbuj



popchnąć most. Lara "da radę" i jeszcze wzmocni swoją siłę. Przy okazji warto nadmienić, że da się też wskoczyć na drugą stronę mostu zwodzonego bezpośrednio z "jeżdżącej" platformy ze światłami - pozwala na to bug w grze (skoczyłem przez przypadek w lewo i główna bohaterka wylądowała w miejscu, do którego normalnie trzeba zasuwać na około przytoczoną wcześniej drogą). Idź teraz do pokoju kontroli - w środku na podłodze znajdziesz klucz ('Ticket Office Key'). Teraz zajmij się pulpitem sterowniczym - uruchom dźwignię po lewej dwukrotnie, a dźwignię po



prawej raz. Wyjdź z pokoju, przejdź przez pomost i dalej do góry drabinką. Chyba nie muszę pisać skąd zabrać tajemnicze pudełko ('Trinket Box') - przed momentem właśnie w tym celu bawiłeś się dźwignianmi w pokoju kontroli. A propos, udaj się do niego raz jeszcze, zabij strażnika i skorzystaj tam z drabinki prowadzącej na dół. Zabierz baton i przejdź przez drzwi. Biegnij dookoła i wskocz na metalową konstrukcję, a następnie opuść się w miejsce, gdzie wcześniej przesuwałeś skrzynkę. Wyskoczy strażnik - zastrzel go. Schodami na sam dół, skorzystaj z drzwi znajdujących się zaraz obok tych, którymi wszedłeś do klubu (przy barze). Użyj przełącznika na samym końcu pomieszczenia i wracaj do klubu - znów po schodach do góry, skok na metalową konstrukcję i jeszcze jeden na platformę na wprost. Biegnij w lewo, skorzystaj z drzwi które otworzyłeś poprzednio od drugiej strony (schodząc z pokoju kontroli), wdrap się na drabinkę do góry. Drzwi są otwarte...

PARISIAN GHETTO część trzecia

Zejdź po drabince na dół, a następnie zeskocz jeszcze niżej, opuszczając się na rękach (dziura w "podłodze") Schodami na dół i teraz zeskok na ulicę. Trzeba udać się raz jeszcze do kawiarni Cafe Metro - drogę już znasz.

CAFE METRO część druga

Pierre prowadzi jakąś rozmowę przez telefon - zagadaj żabojada. "Trochę" jest wystraszony, ale w końcu da Ci namiary na jego eks, niejaką Francine. Dostaniesz też kod otwierający bramę: 15328 (wszystko do odczytania w notatniku) Kilka tanich tekstów później możesz ruszać pod wskazany adres: ulica Dominique 17

PARISIAN GHETTO część czwarta

Po wyjściu z kawiarni skręć w lewo i biegnij cały czas prosto. Po minięciu rozwidlenia dróg, dokładnie po lewej stronie dostrzeżesz wspomniany numer 17 i tabliczkę z nazwą ulicy - to tutaj. Wstukaj kod otrzymany od Pierre'a i wejdź do środka. Schodami na górę i dalej do środka przez drzwi.

ST. AICARD'S GRAVEYARD

Krótka rozmowa z Francine i wszystko jasne. No, prawie wszystko - Bouchard jest w starym kościele, trzeba się tam dostać. Ruszamy. Skorzystaj z drzwi po prawej i rozglądnij się w prawo. Weź rozbieg i przeskocz na balkon na wprost. Przejdź przez barierkę a następnie skorzystaj z rynny - wlaż na górę. Tym sposobem jesteś na platformie wyżej - biegnij po niej szybko, ponieważ po chwili część konstrukcji się zawali. Opuść się i przytrzymując rękami przejdź w prawo, zeskakując ostatecznie na półkę niżej. Podskocz, chwyć się czerwonej rynny i przejdź w ten sposób na drugą stronę. Opuść się na rękach i zeskocz na dół - jesteś na cmentarzu, a konkretniej na jednym z grobowców. Nie widać dookoła nikogo z towarzystwa opieki nad zwierzętami.), więc zastrzel czym prędzej psy. Przy końcu cmentarza są drzwi, których nie można otworzyć, ale obok po prawej znajdziesz apteczkę (w krzakach). Po drugiej stronie cmentarza są jeszcze bandaże. Odszukaj mały budynek z drewnianymi, brązowymi drzwiami o fukowatym kształcie (na dachu ma metalowe ogrodzenie) Wdrap się na grobowiec sąsiadujący z nim zaraz po prawej stronie. Przeskocz na wprost, na kolejny grobowiec (patrząc w kierunku kamienic z zapalonymi gdzieniegdzie światłami w oknach). Teraz obróć się w prawą stronę i przeskocz na kolejny grobowiec. Teraz znów patrz na prawo - w dole dostrzeżesz posąg anioła wraz z krzyżem. Zeskocz na dół i otwórz drzwi grobowca - Lara sforsuje je ciałem, zyskując ponownie na sile. W środku jest amunicja. Teraz idź do posągu anioła z krzyżem i popchnij go (dewastacja cmentarzy jest karalna i niestyczna, panowie z CORE/EIDOS) Wskocz do środka właśnie otwarte/zdewastowanej krypty

BOUCHARD'S HIDEOUT

Biegnij korytarzem - zawalą się półki skalne. Nawet jeśli spadniesz na dół, możesz przeczołgać się dalej małym przejściem tuż przy ziemi, ewentualnie po prostu wspinając do góry po ścianie. Zeskocz na dół i teraz na końcu

LARA CROFT TOMB RAIDER

musisz tak się ustawić i podskoczyć, by złapać się kawałka chodnika u góry i później podciągnąć. Idź dalej, znów obsunie się chodnik. Wskocz do wody, zanurkuj i przepłyń do samego końca. Ściana po prawej umożliwia wspinaczkę - wyjdź na górę i później zeskocz tak, by wylądować na ziemi. Biegnij do końca korytarza i przeciągnij jeden z kamieni do siebie - reszta się obsunie. Teraz cofnij się trochę - zaraz po lewej masz kratę, za którą przechadza się szczur. Jeden kopniak wystarczy. Schyl się i przeczołgaj do środka, skąd zabierz naboje. Przejdź przez znajdujące się obok drzwi, później kolejne. Jesteś w znajomym miejscu - to tutaj wpadłeś na początku poziomu, tyle że teraz przejście jest już odgruzowane. Biegnij dalej, wskocz do wody, przepłyń do końca i wyjdź z wody. Przejdź przez dziurę w ścianie po prawej do pomieszczenia z dwoma kryptami. Teraz skieruj się przez otwarte drzwi po lewej stronie i .. Huh, co za widok. Zabierz apteczkę i idź do pomieszczenia z dwoma kryptami oraz dwoma kościelnymi ławami do siedzenia. Zabierz naboje. Możesz wyjść, skieruj się teraz w stronę drzwi po prawej stronie. Oto jest i nasz poszukiwany, Bouchard we własnej osobie. Prowadź dialog tak, by go nie zdenerwować - w przeciwnym przypadku zamiast potrzebnych informacji, Lara pożegna się ze światem żywych. Po skończonym dialogu uruchom dźwignię, znajdującą się w tym samym pomieszczeniu. Teraz biegnij w miejsce, gdzie otwarło się przejście. Zabierz naboje i zainteresuj się skrzynią. Przesuń ją tak (niemal pod same drzwi), by doskoczyć na platformę wyżej - tutaj uruchom dźwignię. Otworzyły się właśnie drzwi w pomieszczeniu, w którym miała miejsce rozmowa z Bouchardem - zasuwaj tam zatem czym prędzej.

ST. AICARD'S CHURCH

Hmm, trening bokserski w kościele . Pogadaj z trenerem, możesz spróbować coś wygrać - stawiając na Zaka zyskałem złoty zegarek. Przyjrzyj się teraz posągowi (Jezus?), a konkretnie jego dolnej części, skrzynce, którą można przestawić. Popchnij ją w różne strony, tak by Lara nabrała siły w nogach. Teraz przestaw ją tak, co by móc doskoczyć na półkę po prawej stronie posągu. Wdrap się tam i teraz czeka Cię pewna sekwencja - chwyć się rękami i przesuwaj w prawo, "odpoczywając" i nabierając siły na kolejnych filarach. Gra jest warta świeczki - zdobędziesz w ten sposób dwie sztuki nabojów. Zeskocz na dół i wyjdź z kościoła, ponownie na ulice Paryża.

PARISIAN GHETTO część piąta

Zajrzyj do małego parku na wprost - dostaniesz się do niego przez metalowe drzwi. Spróbuj zagadać do znajdującego się tam starszego człowieka - powie Ci tylko, że nie ma czasu. Zerknij na znajdującą się tu mapę i zwróć uwagę na lombard Daniela Rennes (Pawnshop). Skieruj się w jego kierunku, po drodze zobaczysz (po lewej) tira z oznaczeniem UVH na naczepie. Tu skręć w prawo i teraz cały czas prosto, aż do poznanej już wcześniej Janice. Nic nowego nie powie, więc idź dalej, cały czas prosto. Wejście do lombardu znajduje się po prawej, zaraz przed metalowymi barierkami zagradzającymi dalszą drogę.

KLAWISZOLOGIA

- X - akcje/podnoszenie przedmiotów/strzał
- ■ - obrót o 180 stopni
- ● - skok
- ▲ - schylanie się
- L1 - włączanie/wyłączanie trybu chodzenia
- L2 - skradanie się
- R1 - wyjmowanie/chowanie broni
- R2 - sprint (dostępny od początku w Luxorze)

- L1 + ● - krótki skok
- L2 + ▲ - [illegible]

RENNES' PAWNSHOP

Po krótkiej sekwencji filmowej natrafisz na zwłoki Rennes. Tuz obok nich lezy portfel (jego właściciełowi już nie będzie potrzebny, 'Rennes Wallet') Przyglądnij mu się a będziesz miał kartkę papieru z zanotowanym numerem. 14529. Przyjrzyj się też symbolowi z krwi na podłodze. Przy metalowych drzwiach wprowadź kod z kartki. W środku jest cały arsenał - zbierz wszystkie przedmioty. Włączy się scenka i teraz jak najszybciej uderz w przycisk odblokowujący drzwi (ten zółty. po prawej stronie). Uciekaj szybko od nazu w prawo - na ziemi jest wlaz do kanałów. Czym prędzej zeskakuj na dół i biegnij dalej, aż zeskoczysz jeszcze niżej do metalowej rury. Zasuwaj co sił w płucach - jeśli zdążysz, włączy się scenka Hmm, ponownie Kurt. . Odsłaniają się też kolejna drobne wątki fabuły dotyczące obrazów...

LOUVRE STORM DRAINS

No i mamy nowe wdzianko panny Croft. Ruszaj na wprost, zabierz naboje, a następnie po schodach na górę - zabierz apteczkę. Drzwi nie da się ruszyć, zbiegnij zatem na dół i korytarzem w lewo. Jesteś przed dużym wodospadem - na wprost, już za nim (trzeba obejść bokiem) są dwie rury. Zaraz obok nich, po lewej stronie znajduje się rynna - Lara rzuci hasło, że powinna wytrzymać - wyłaź na górę. Na samym końcu znajdziesz przełącznik unieruchamiający turbinę.



Teraz wróć się schodząc po rynnie na dół i skręć w korytarz po lewej (będąc skierowanym wzrokiem na wodospad). Teraz skręć w pierwsze przejście po prawej, jest tam niewielkich rozmiarów drabinka. Skorzystaj z niej i wdrap się do góry. Przesuń dwukrotnie wiatrak, tak by Lara nabrała siły w rękach/ramionach. Przeczołgaj się pod wiatrakiem i dalej biegnij do końca korytarza - tam przestaw pokrętło, czy raczej zawór - włączy się krótka scenka. Połowa zadania wykonana, teraz wracaj do miejsca gdzie jest wodospad - dokładnie tą samą drogą, którą wcześniej przyszedłeś. Skorzystaj z ostatniego, trzeciego korytarza - skręć od razu w pierwszą w prawo, droga będzie biec na dół. Wskocz do wody, wypłyń i wyjdź po drabinie do góry. Przestaw zawór. Wróć korytarzem po lewej w miejsce, gdzie jest wodospad. Teraz po rynnie raz jeszcze dostań się na górę, tyle że tym razem zainteresuj się metalową "kładką" i przejdź przez strumień lecącej z góry wody na drugą stronę. Od razu masz kolejny zawór - przekręć pokrętło. Zabierz naboje i przy końcu kładki podskocz przy ścianie tak, by zaczepić się rękami drabinki. Wyjdź na platformę wyżej i skorzystaj z kolejnej drabiny Biegnij do końca kładki, a zobaczysz u góry rurę, po której Lara przejdzie na rękach na drugą stronę. Kolejny zawór - przekręć pokrętło. Najwyższa pora schodzić na sam dół - drogę już znasz. Chwyć się ponownie rury i jeśli chcesz jeszcze uzyskać naboje, to nie przechodź do końca tylko niespełna w połowie drogi opuść się na metalową belkę (ta w żółte i czarne pasy) - amunicja jest w korytarzu, szkoda że drzwi zamknięte. Teraz już schodź na dół i wskocz do wody Zanurkuj i płyń cały czas do przodu, do momentu, w którym będziesz mógł wypłynąć na powierzchnię. Z wody wyjdziesz za pomocą żółtej, metalowej kratki - części zawalonej platformy Po chwili u góry dostrzeżesz rurę - chwyć się rękami i "przespaceruj", ale jeszcze nie na drugą stronę. Mniej więcej w połowie drogi opuść się bowiem na metalową belkę (żółto-czarne pasy) i podejdź do zaworu, przestawiając pokrętło. Teraz z powrotem na belkę w paski, chwyć się rury i tak przejdź dalej, na kolejną platformę. Wspinaczka po siatce do góry (tajna animacja/ruchy Lary...) i teraz do końca aż bohaterka rzuci hasłem, że będzie w stanie doskoczyć na sąsiednią kładkę. Problem to żaden. Kolejny zawór. Uff, wreszcie woda całkowicie wyłączona... Skocz z powrotem i zainteresuj się korytarzem od razu po lewej - możesz przeczołgać się pod kratami. Skręć w lewo i Larę czeka mała przejażdżka na butach w dół. Wylądowałeś w znajomym miejscu. Po raz trzeci skorzystaj z rynny, wyjdź po niej do góry. I jeszcze wyżej, niemal ne sam szczyt - musisz się dostać do rury pokazanej przed momentem podczas krótkiej animacji (ta, z której dotąd leciała woda). Przejdź przez metalowe drzwiczki. Lara rzuci hasłem, że wyczuwa benzynę - opuść się na rękach i zeskocz na dół Biegnij do końca kładki, aż do beczki z benzyną Nasza archeolog założy ładunek - musisz natychmiast wskoczyć do wody, zanurkować i wpłynąć w pierwszą z wnęk. Gdy zdążysz zrobić to odpowiednio szybko, płyń w lewo, do momentu w którym można wyjść z wody. Biegnij do góry i w lewo, aż zobaczysz z góry całe płonące pomieszczenie. Opuść się na rękach i zeskocz na dół. Drabinka po prawej. Schodząc na dół kolejną drabinką uderz przycisk skoku - Lara odbije się nogami i przeskoczy tyłem nad płonącym ogniem. Biegnij dalej, przeskocz drugi płomień Dotarłeś tym samym w miejsce wybuchu, tu gdzie wcześniej zakładałeś ładunek - przełaź przez potężną dziurę w ścianie i później skieruj się w lewo. Ciekawy sposób na odwiedzanie Luwru, nie ma co..

LOUVRE GALLERIES

Schodami cały czas do góry Zlikwiduj strażnika, który pojawi się na schodach i spróbuj otworzyć drzwi znajdujące się tam, gdzie ruchoma kamera świecąca na czerwono. Lara rzuci gadkę, że na razie nie jest wystarczająco silna, by je siorsować. Biegnij dalejpo schodach i przejdź przez drzwi Huh, lasery... Wdrap się na pierwszą gablotę na wprost i skocz na półkę po lewej - przy okazji zgarniasz apteczkę Z rozbiegu przeskocz dalej, na wprost (masz trzy równoległe ustawione gabloty) Teraz przeskocz na środkową gablotę Weź solidny rozbieg i - w momencie gdy lasery są na dole - wykonaj skok na wprost. Podejdź do końca gabloty i zerknij na dwa górne lasery - wyłączają się i włączają mniej więcej co dwie sekundy. Skocz z wyczuciem Teraz opuść się na rękach przytrzymując boczną ściany gabloty i przejdź w ten sposób pod (i nad) kolejną pułapką. Kolejna gablota, tym razem ta po prawej - po prostu na nią przeskocz. Widzisz lukę w siatce laserów? Przez nią właśnie, odpowiednim skokiem, przedostań się dalej. Śliczne najazdy kamery zilustrują Ci ilość pułapek, jakie czekają w nowym pomieszczeniu. Pod pierwszymi laserami najzwyczajniej się przeczołgaj Ustaw się teraz bokiem do środkowych laserów i wykonaj skok (bokiem, w prawo) Jeśli odpowiednio wyliczysz odległość, Lara przeskoczy nie uruchamiając alarmu. Teraz znajdź od tyłu i zlikwiduj strażnika po prawej stronie. Zyskałeś tym samym kartę identyfikacyjną ('Louvre Low Security Pass'). Przejdź przez drzwi obok do kolejnego pomieszczenia - w dużej sali ponownie zajdź od tyłu strażnika i pozbądź się kłopotu. Rozglądnij się po obrazach i odszukaj portret Mony Lisy. Trudne to nie jest, bo chronią go dodatkowo lasery - zwróć uwagę na pustą gablotę po prawej stronie od obrazu. Przesuń ją odblokowując dostęp do czytnika karty na ścianie (Lara dodatkowo znów zyska na sile). Wyłącz nim lasery chroniące obraz. Jak się okaże, przełącznik unieruchamia je tylko na chwilę i na razie nic w tym temacie nie możesz zrobić. Na środku pomieszczenia jest dużą gablota, którą można przestawiać - popchnij ją w stronę obrazu Mony Lisy, maksymalnie blisko (dopóki krzesełka nie zablokują dalszej drogi) Teraz musisz zmieścić się w czasie - uruchom przycisk na ścianie unieruchamiający lasery. Natychmiast potem wskocz na gablotę przesuwaną przed chwilą i szybko wykonaj skok w ten sposób, by zaczepić się rękami półki nad obrazem. Podciągnij się do góry i schyl, co by wejść do szybu wentylacyjnego. Skręć w prawo i później idź korytarzem cały czas przed siebie. W miejscu, gdzie leży na podłodze kratka schyl się i przejdź dalej czołgając Drabinką do góry. Popchnij kratkę i od razu zlikwiduj strażnika. Trafiłeś na zewnątrz, nad salę muzeum - skieruj się w prawo, a dostrzeżesz białą skrzynkę, na którą można się wdrapać (tam, gdzie jest czerwony kabel na ścianie - ten prowadzący do wentylatora). Wyjdź na skrzynkę, podskocz przy ścianie i zaczep się rękami gzymsu. Przeciągnij się na rękach w prawą stronę, podciągnij do góry (nabierając siły), ponownie opuść i jeszcze raz w prawo. Tutaj u góry jest linia, ukazana odpowiednim najazdem kamery - przetransportuj się za jej pomocą na drugą stronę Lara po raz kolejny zyska na sile Przeskocz na sąsiedni gzyms - na wprost powinieneś dostrzec uszkodzoną balustradę. Nie skacz tam jednak, tylko w miejscu gdzie stoisz opuść się na rękach i przesuń w lewo Teraz po rynnie malutki kawałeczek w dół - po Twojej prawej jest otwarte okno. Wejdź przez nie do środka i zlikwiduj cichaczem strażnika - tym sposobem uzyskasz klucz ('Louvre Guards Key'). Wszystkie drzwi są pozamykane, więc wróć przez okno i dalej rynną do góry. Przejdź w prawo, podciągnij się i biegnij niemal do końca - po lewej jest zakratowane pomieszczenie, a po prawej drabinka w dół. Jeśli masz łom, możesz od razu siorsować metalowe drzwi. Możesz też zejść na dół po drabinie i - z pomieszczenia otwieranego za pomocą przed momentem zdobytego klucza - zabrać narzędzie Wejdź na schody, otwórz drzwi i idź dalej. Podciągnij się na ścianę na wprost, biegnij przed siebie i zeskocz na dół Teraz w prawo, drzwi da się otworzyć (konkretnie Lara siorsuje je ciałem). W środku nie ma nic, więc sprawdź drzwi po prawej - są tu bandaże. Całą tą sekwencję możesz w zasadzie ominąć, jeśli nie zależy Ci na apteczkach. Wracaj z powrotem i po drabinie do góry. Przejdź przez metalowe drzwi, wdrap się na górę i następnie schyl by przejść dalej Drabinką w dół. Na końcu korytarza natrafisz dziurę w podłodze - opuść się do pokoju poniżej. Przejdź przez drzwi i zajdź od tyłu strażnika. Teraz wejdź do pomieszczenia, w którym za rozsuwanymi, szklanymi drzwiami jest kolejny strażnik - zlikwiduj go Zabierz pistolet z półki, po czym podejdź do komputerów, a uzyskasz podgląd z różnych kamer na terenie Luwru. Jedna z nich (komputer pierwszy po lewej) zamontowana jest w biurze świętej pamięci pani Carvier. Za pomocą prawego analoga możesz teraz zoomować obraz, najedź więc na biurko i odczytaj kod z kartki przyczepionej do ekranu LCD, znajdującego się na jej biurku. Widać wyraźnie 14639. Wychodząc z pokoju skręć w



prawo i wprowadź uzyskany przed chwilą kod. Drzwi otwarte, jesteś w biurze Carvier. Zainteresuj się biurkiem, a dowiesz się m in. o ukrytych kopiach obrazów, znajdziesz też kartę identyfikacyjną wyższego poziomu ('Carvers Security Pass'). Rozglądnij się po ścianach, uzyskasz w ten sposób sporo informacji o obrazach. Biblioteczka i szafki są puste Wyjdź z biura i skieruj się do drzwi na wprost - otworzysz je dzięki karcie identyfikacyjnej z biura babci Carvier. Krętymi schodami na sam dół i później drzwi po prawej. Zabij strażnika, cały czas prosto aż do kolejnych drzwi otwieranych za pomocą karty identyfikacyjnej. Po lewej masz lasery (znajome miejsce), po prawej następne drzwi. Schodami w dół, pierwsze drzwi po prawej. Strażnik. Teraz dalej po schodach w dół do samego końca. Za drzwiami w lewo i dalej w prawo, w dół po schodach.

THE ARCHAEOLOGICAL DIG

Biegnij na wprost, z budy wyskoczy strażnik. W środku jest dźwignia, którą przestaw. Wyjdź, zlikwiduj kolejnego gościa. Obok są duże metalowe drzwi... Przestaw dźwignię. Masz teraz widok rentgenowski i musisz odszukaj symbolu w kształcie koła, połączonego jakby szyją z dworna "nogami" ('First Ancient Symbol Copy') - jest w lewym, górnym rogu. Wróć się i zajrzyj do kolejnych pomieszczeń po prawej, a znajdziesz tam na drukarce drugi symbol ('Second Ancient Symbol Tracing') i nieco nowych informacji Uwaga! Radzę zrobić stan gry przed wykonywanie tych czynności - jest tutaj bug w grze (zamykają się drzwi i nie da się wyjść na zewnątrz), "dzięki" któremu raz musiałem szarpać niemal od początku poprzedniego poziomu... Wróć się teraz i odszukaj drabinkę - jest przed pierwszą budą, patrząc od strony, z której zaczynałeś. W dół, w lewo, po deskach i teraz zobaczysz drabinę w dół Nie schodź po niej, tylko ustaw się tak, by skoczyć teraz bokiem (bokiem!) na kamienną platformę Metoda prób i błędów, trzeba się dobrze ustawić i na zahaczyć o barierkę. Stój zwrócony twarzą w kierunku takim, jakbyś schodził w dół po drabinie Wskocz na platformę wyżej i wdrap się na górę. W połowie mostka w lewo - uruchom dźwignię (zjedzie platforma). Idź do końca mostka i zeskocz bokiem przez barierkę na drewniany mostek poniżej. Masz teraz przed sobą cztery drążki. Zajrzyj do notatnika - znajdziesz tam rysunek obrazujący jakie dwa symbole ustawić (pozostałe dwa już znalazłeś). Zrób tak: zostaw w spokoju drużek pierwszy po lewej, uruchom trzy pozostałe. Teraz idź pod koło z symbolami i przestawiaj dźwignie dotąd, aż nie pojawi się w zaznaczonym polu znak księżyca. Wróć do czterech drążków i ustaw je tak, żeby przesunięte były teraz pierwszy, trzeci i czwarty drążek. Biegnij pod koło z symbolami i ustaw obrazek odczytany wcześniej za pomocą rentgena. Dalej ustawić musisz (znów przestawiając drążki) jako trzeci symbol jakby tarczy strzelniczej (punkt zaznaczony w kole - to ten z rysunku zdobytego wcześniej z drukarki). Jako czwarty symbol ustaw znak skorpiona - jeśli wstawisz poprawnie kombinacje, włączy się krótka scenka. Wejdź na windę, którą wcześniej opuściłeś i skocz na platformę po lewej. Podciągnij się na platformę wyżej (szedłeś już tą drogą), wyjdź na mostek i w lewo Wskocz w odblokowane przed chwilą przejście.

TOMB OF ANCIENTS

Opuść się na drewnianą belkę i zeskocz na dół Hmm, trochę wysoko... Po ścianie zajdź na dół. Po prawej masz metalową belkę - przeskocz tam (zaatakują nietoperze) Teraz wnęka po prawej, opuść się na dół. Jesteś na rozwalonym moście Przeskocz na drugą stronę. Teraz odwróć się tak, jakbyś chciał przeskoczyć z powrotem i zerknij w prawo - jest tam mała półka skalna. Skocz na nią i później na następną po lewej. Złap się krawędzi i przejdź na rękach na drugą stronę posągu. Później cały czas korzystaj z możliwości chodzenia po ścianach, przesuwając się ciągle w lewą stronę W ten sposób dojdziesz do zielonkawej półki skalnej i zobaczysz drewnianą belkę odchodzącą ze ściany - wskocz na nią. Przy ścianie jest dźwignia. Wyjadą za ściany skalna półki, po których teraz się przemieszczuj dalej, schodząc na sam dół. Strażnika-rycerza zostaw w spokoju, odszukaj małe przejście przy ziemi, przeczołgaj się tam i uruchom dźwignię. Wyjechały kolejne platformy, po których musisz dotrzeć do małego pomieszczenia w kolejną dźwignią - niezła sekwencja skoków, radzę często save ować. Dźwignią otworzyłeś kratę - zeskocz załem z powrotem po platformach na sam dół. Wskocz do dziury i biegnij korytarzem Metalowe drzwi niemal na wprost, nieco po prawej - siorsuj je, a Lara zyska na sile. No i jest shotgun z nabojami. Biegnij dalej korytarzem. Drzwi z kopniaka i dalej prosto. Ha! Pułapka nawiązująca do pierwszego TOMB RAIDERa - łezka w oku... Od razu po prawej masz dźwignię. Otwiera ona kratę na końcu korytarza, ale uwaga - działa czasowo. Musisz pędzić co sił przeskakując z wyczuciem przez strzałki oraz metalowe ostrza. Idź w lewo a pojawi się sygnalizacja, by zaglądnąć do notatnika - przeczytaj info

THE HALL OF SEASONS część pierwsza

Jesteś w korytarzu, który na ścianach ma cztery różne obrazy Musisz znaleźć i umieścić w odpowiednich miejscach cztery kryształy. Strażnika-rycerza omijaj, szkoda amunicji. Na środku okrągłej, potężnej sali znajdziesz na ziemi cztery przyciski z różnymi symbolami. Po wciśnięciu każdego z nich otwierają się drzwi w liczbie trzech sztuk. Wszystkie prowadzą do dźwigni, ale... Tylko jedna dźwignia jest właściwa

- jeśli użyjesz złej, spadasz w dół i musisz się trochę pogimnastykować Larą by wrócić na miejsce startu Właściwą dźwignię opisuję na samym początku, przy każdej z czterech poniższych przygód (jeden poziom = jeden kryształ). Po zdobyciu wszystkich kryształów mamy kontynuację zmagań w tym poziomie, ale opis przejścia zamieszczam niżej, na razie etapy z kryształami.

NEPTUNE'S HALL

Symbol wody w postaci trzech falujących kresek, dźwignia w drzwiach pierwszych patrząc od lewej strony. Omiń gościa strzelającego ogniem, pozbieraj naboje. Idź prosto - jest tu posąg, z ust którego wylatuje woda. Wskocz do dziury. Zanurkuj i odszukaj pod wodą dźwignię - dostępu bronią metalowe kolce zamykające się otwierające (wpłyń i wypłyń z odpowiednim timingiem). Wypłyń z powrotem i idź do pomieszczenia na starcie, tam gdzie byłeś atakowany ogniem. Skocz teraz bezpiecznie na dół do wody (przed chwilą podniosłeś jej poziom) Po prawej, patrząc na posąg, jest wąski korytarz - wpłyń tam i uruchom dźwignię. Znów podniósł się poziom wody - wypłyń na powierzchnię i zaczerpnij powietrza. Jeśli potrzebujesz apteczki, to nad głową posągu jest przejście i mały korytarz (apteczkę masz po lewej). Inne przejście jest po lewej stronie posągu - wyjdź ponownie z wody i teraz po prawej masz kratę. Ty idziesz w lewo - wskocz do wody i płyń w lewo. Cały czas przed siebie, po drodze będziesz miał dwie apteczki. Zobaczysz wyłamaną częściowo kratę - przepłyń właśnie tamtędy Wynurz się i nabierz powietrza. Zanurkuj i płyń z powrotem przez wyłamaną kratę Teraz cały czas prosto - pojawią się metalowe ostrza, które umiejętnie omijaj. Trochę z tym jest zabawy. W odnodze po prawej są naboje i można nabrać powietrza. Nurkuj i cały czas prosto - na dole znajdziesz kryształ ('Water Crystal'). Po jego zabraniu płyń cały czas do góry. Nabierz powietrza i nurkuj jeszcze raz na sam dół - przestaw dźwignię. Otwarło się wejście przy posągu, więc wpłyń tam Teraz cały czas do góry, wylądujesz przy posągu, z ust którego leci woda - sam początek tego poziomu. Omiń raz jeszcze gościa strzelającego ogniem i do wyjścia Umieść zdobyty kryształ w odpowiednim miejscu na ścianie Pozostały trzy inne..

THE BREATH OF HADES

Symbol wiatru w postaci trzech zakończonych haczykiem kresek, dźwignia w drzwiach pierwszych patrząc od prawej strony Od razu skręć w prawo i przyjrzyj się ścianie po prawej - można ją przesunąć do środka. Zabierz naboje i przestaw dźwignię. Teraz czeka Cię nie lada zadanie - musisz skakać w taki sposób, by nie zepchnął Cię wiatr i by dotrzeć do kryształu. Sposobów dostania się tam jest kilka (osobiście oddałem łącznie trzy dalekie skoki). Po zabraniu kryształu wróć tą samą drogą - na szczęście wiatr już nie wieje. Po dotarciu do końca umieść kryształ w odpowiednim miejscu.

THE SANCTUARY OF FLAME

Symbol ognia w postaci czegoś na kształt słońca, dźwignia w drzwiach pierwszych patrząc od prawej strony. Wejdź do pomieszczenia, włączy się krótka animacja Musisz odpowiednio iść po kamieniach - w gruncie rzeczy zadanie jest bardzo proste, mimo że niektóre z nich się zapadają, a i pojawia się też ogień Kwestia wyczucia - nie za szybko, ale i nie za wolno (szedłem cały czas z włączonym L1) Weź kryształ i wracaj - po lewej możesz dostać się do bandaży i nabojów Wskocz na platformę na wprost i dalej w prawo Trudno opisać całą drogę - kwestia wyczucia. Miej na uwadze cały czas fakt, jaką mniej więcej Lara przebywa odległość jednym skokiem i w ten sposób dobieraj odpowiednie platformy. Część z nich będzie się nagle pojawiać w czasie tej krótkiej wędrówki. Uważaj jeszcze na strzelające kule ognia. Po dotarciu do końca wsadź kryształ w odpowiednie miejsce. Został już tylko jeden.

WRATH OF THE BEAST

Jakiś dziwny symbol o bliżej niesprecyzowanym kształcie (symbol ziemi?), odpowiednia dźwignia jest w drzwiach środkowych. Idź w lewo, zeskakując dwukrotnie niżej Przeskocz na wprost i później w prawo i cały czas prosto. Skok i jesteś przy ścianie, do której można przylgnąć - w ten sposób przespacerujesz się dalej Po dojściu do końca ściany weź rozpęd i skocz na wprost, na małą platformę o żółtym odcieniu. Potrzebne jest raz, że wyczucie, a dwa odpowiedni timing. Złap się obiema rękami i szybko podciągnij, a następnie przeskocz na półkę po prawej. Wszystko się sypie, więc musisz działać odpowiednio szybko. Teraz w prawo i cały czas do góry - schemat ten sam, posuwaj się szybko, nie pozwalając złodziei Larze na dół. Zbierz naboje, zabierz kryształ i udaj się do wyjścia. Hmm, musisz jeszcze tylko przestawić obie dźwignie i unikać atakujących rycerzyków - po prostu ich omijaj, a jeśli już Cię trafią, to pędź szybko pod lejący się strumień wody. Na koniec włóż ostatni, czwarty kryształ.

THE HALL OF SEASONS część druga

Wszystkie kryształy są na swoich miejscach, teraz nadepnij na przycisk z dowolnym symbolem (w moim przypadku symbol wiatru, choć jest to bez znaczenia - koniec końców i tak trafia się w to samo miejsce). Uruchom którąś z dwóch działających dźwigni - zapadnie się podłoga. Podbiegnij kawałek i zsuń się w dół. Weź apteczkę. Pokręć się trochę tak, by jeżdżąca platforma ruszyła w prawo (uważaj na ostrza). Po lewej masz wejście do windy - możesz wyjechać i zebrać naboje oraz bandaże, ale wrócisz tym samym do punktu wyjścia. Idź dalej Kolejna pułapka to kręcące się w pionie i poziomie trzy ostrza. Przejdź pod nimi gdy są w poziomie, następnie przeskocz nad iawą Po lewej masz naboje. Nadjedzie też po szynach maszyna z kolcami. Omiń ją i biegnij dalej. Skok, zabawa z ostrzami, znów skok i drzwi po prawej (uważaj na jeżdżącą maszynę). Krętymi schodami na sam dół. Podniesie się brama, użyj dźwigni otwierającej kolejną. Pojawi się ogromne pomieszczenie ze zbiornikiem na środku i masą rur, zębatek oraz drabinek. Od razu po lewej masz symbol wiatru i zawór - przestaw go. Teraz w drugą stronę, tylko nie schodź po drabinie w dół, a wykonaj skok na sąsiednią, drewnianą platformę niemal na wprost - widać tam drabinkę prowadzącą do góry Skorzystaj z niej i uruchom zawór. Zejdź z powrotem drabiną na dół i przeskocz do miejsca, gdzie wszedłeś do tego pomieszczenia. Stań na wprost zbiornika i skocz niemal na samą jego górę (okrągła drewniana kładka dookoła niego) Odszukaj u góry metalową linę, po której przetransportuj się na drugą stronę W lewo i po drabince do góry Przekręć zawór Zejdź z powrotem drabinką w dół i ponownie na rękach po linie. Zauń się o jedno "piętro" niżej w dowolny sposób (osobiście spadłem, tracąc jednak tylko trochę zdrowia) Tutaj uruchom ostatni już zawór przy symbolu ognia. Maszyna została wprawiona w ruch, więc natychmiast biegnij do drabinki prowadzącej na dół - jak zrobisz to w miarę szybko, to nie dosięgną Cię ostrza. Po dwóch drabinkach wyjdź do góry uważając na ostrza (przeskakuj). Dostałeś się ponownie do miejsca, w którym wszedłeś do tego pomieszczenia. Po schodach do góry, dźwignia i znów do góry. Musisz dotrzeć do windy - obojętnia którą stroną - uważaj tylko na znane już pułapki W windzie uruchom dwukrotnie dźwignię Wyjdź przez drzwi i trafisz po raz kolejny do okrągłej hali, tylko tym razem z ziemi wyjeżdżają cztery kamienne słupy. Wdrap się na najniższy z nich. Teraz przeskakuj po kolei aż do najwyższego. Kiedy ten jest w swoim najwyższym położeniu, podskocz i złap się okrągłej obręczy. Wdrap się na górę. Chodząc dookoła dostrzeżesz, że jedna z odnóg umożliwia przejście. Przejdź przez balustradę. Ze ściany wyskoczy dwóch rycerzy, ale olej ich i biegnij do schodów prowadzących na górę. W przejściu pojawi się kolejny przeciwnik. Ty biegnij od razu w lewo - obejdź całe piętro dookoła. Na końcu zwróć uwagę na ścianę - można się po niej wspinać. Przesuwaj się w prawo w kierunku dźwigni Otwarły się drzwi. Którędy wracać wiesz... Przejdź przez otwarte przejście i zabierz naboje. Przesuń ścianę po prawej, a Lara nabierze siły. W środku jest apteczka. Wracaj do miejsca, gdzie jest dźwignia. Wdrap się przy niej na ścianę i idź cały czas do góry. Potem w prawo Kamera zmieni położenie i zobaczysz małą półkę skalną - musisz zdążyć się tam dostać, zanim Lara nie straci całej siły. Obróć się o 180 stopni, tak byś patrzył mniej więcej w kierunku wejścia na dole bądź dźwigni. Chwyć sufitu, idź chwilę prosto i od razu w lewo Do końca, tak że Lara powinna się teraz obrócić i zacząć wspinać jeszcze wyżej (teraz już trzymając ściany rękami i nogami). Jeśli zrobisz to odpowiednio szybko, wystarczy jej siły by przedostać się dalej w lewo i wylądować w małym owalnym pomieszczeniu. Podniosą się automatycznie drzwi, potem skręć



w lewo i przejdź przez kolejne - schodami do góry Potyczka z bossem. Dość irytująca na początku, ale tak naprawdę niespecjalnie trudna - musisz strzelać w czerwonego ducha dopóty, dopóki na kilka sekund nie zatrzyma się on w



miejscu W chwili, gdy będzie już lewitował nieruchomo, czym prędzej biegnij do jednego z posągów - tego, który aktualnie trzyma w tym czasie świetlistą, białą kulę Cały szkopuł polega tutaj na tym, że posągów jest kilka i świetlista kula co chwilę przełącza się między nimi zmieniając swoje położenie Zatem jeszcze raz: podbiegnij do posągu z kulą tylko wtedy, gdy duch jest unieruchomiony Po poprawnym wykonaniu uzyskasz pierwszy z obrazów Obscura - ucieknij teraz tą samą drogą, którą tu przyszedłeś (brama właśnie się otwarła).

TOMB OF ANCIENTS

Ponownia trafiamy do wcześniej już zwiedzanego poziomu. Idź prosto, a podniesie się poziom wody Płyń przed siebie, zabierz bandaże - dopłyniesz do rozwalonego mostu. Zanurkuj nisko głębiej i zaraz pod mostem odszukaj dźwignię - otwiera ona kratę na samym dnie Na razie płyń jednak cały czas do góry, tak by nabrać powietrza (i zabrać kolejne bandaże) Dopiero teraz ponownie daj nurka na samo dno i przepłyń przez kratę. Pierwsze drzwi po prawej - Lara musi je wywarzyć i zyskać na sile (rzuci



LARA CROFT TOMB RAIDER

standardową gadkę, że czuje się mocniejsza). Shotguna już masz, więc co najwyżej zbierz naboje - i wypłyń czym prędzej ponownie do góry, na powierzchnię Nie obejdzie się bez użycia apteczki. Teraz odszukaj niemal tuż pod powierzchnią wody, przy skałach, przejścia korytarza prowadzącego cały czas do góry.

THE ARCHAEOLOGICAL DIG

I raz jeszcze teren wykopalisk. Wdrap się na drewnianą skrzynkę, podskocz i zaczep o metalową siatkę Będąc już po drugiej stronie podejdź do dużych drzwi po prawej. Finito.

GALLERIES UNDER SIEGE

Po schodach do góry i w lewą stronę korytarza. Pierwsze drzwi po prawej. Znów schody. Cały czas do góry - z pomieszczenia na przeciwko wyskoczy strażnik - zlikwiduj go. Biegnij dalej po schodach w górę Po krótkiej scance zasuwaj dalej do góry i przejdź przez drzwi Króciutka animacja ukazuje szafkę z maskami przeciwgazowymi - musisz się tam dostać. Pozbaw złudzeń komandosa, zabierając mu karabin maszynowy. Biegnij korytarzem prosto. Lara odezwie się, że musi znaleźć maskę Kolejny komandos. Krętymi schodami na samą górę Jeszcze jeden komandos, pierwsze drzwi po prawej. Przejdź przez rozsuwające się automatycznie szklane drzwi i otwórz szafkę z maskami przeciwgazowymi. Załóż jedną. Przy okazji od tej chwili będziesz mógł szybko biegać naszą bohaterką - wystarczy wcisnąć i przytrzymać R2. Zbiegnij z powrotem schodami na dół. Załatw dwóch gości i od razu w drzwi po lewej. Następny komandos zjedzie z góry po linie - wiesz co robić. Przejście po prawej, jeszcze jeden przeciwnik. Rozgiądnij się - na dole jest kolejny, załatw go od razu z góry Zbiegnij po schodach na sam dół. Przejście jest widoczne, skręć od razu w lewo Teraz usiądź wygodnie i delektuj się coraz to kolejnymi sekwencjami filmowymi (motyw romantycznego wpatrywania się w oczy przez Larę i Kurta bawi - rany, co za idiotela!). Teraz już wiesz, kto tak naprawdę zabił Von Croya...

VON CROY'S APARTMENT

Bouchard podrzuci Cię wozem do mieszkania ex-mentora Lary Na ziemi porozrzucane jest pełno amunicji, są też bandaże. Pozbieraj to wszystko i odczytaj przy biurku informacje dotyczące m.in. artefaktu nazwanego Sanglyph. Kopniakiem potraktuj drzwi przy kręconych schodach, Lara zyska na sile Naboje Schodami do góry i jesteś w łazience, skąd zabierz wiszącą na ścianie apteczkę. Jeszcze jeden kopniak w drzwi, a znajdziesz się w sypialni - pozbieraj naboje oraz dużą apteczkę i odczytaj info z biurka. Teraz zejdź krętymi schodami na dół i zabierz lekkę leżącą na ziemi przy rozbitym

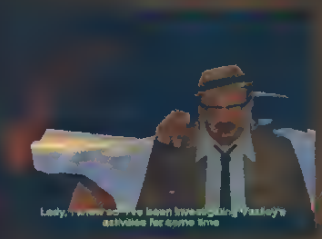
oknie. Pojawi się gość strzelający z karabinu - musisz strzelać z niego aż do momentu, w którym nie zniknie w miejscu skąd się pojawił (wejście naprzeciwko rozbitego okna). Osobiście straciłem tu dobre pół godziny i trochę apteczek. Aha, amunicję można uzupełniać - leży przy stole z sześcioma krzesłami, zaraz obok rozbitego okna. Jak gość zniknie, biegnij przez nowo otwarte przejście. Teraz w prawo i czerwone drzwi na wprost. Zabierz naboje i apteczkę. Wróć się i teraz pokój pierwszy po prawej - gość rozwali ścianę i zacznie strzelać. Ładuj w niego ile wlezie, a upuści spluwę (całkiem fajn Viper SMG) i ucieknie. Zabierz broń i za nim. Przeczołgaj się pod laserami po prawej. W tym celu musisz wcisnąć kombinację dwóch przycisków: "trójkąt" oraz L2. Krótka scenka, wybuch ładunków. Zejdź piętro niżej i w końcu korytarza (drogę zagradzają lasery, a po lewej i prawej stronie masz wnęki w ścianach) pojawi się gość od Boucharda, który wciąż chce Larę zabić - parę strzałów i po sprawie. Kolejne filmiki.

THE MONSTRUM CRIMESCENE

Rozglądnij się po placu. Przy jednym z samochodów dostrzeżesz starszego kolesia w płaszczu - jak się po chwili okaże, to Luddick, miejscowy dziennikarz. Rozmowę prowadź tak,



by nie naciskać reportera - wybieraj zawsze dialog na dole. Dzięki temu uzyskasz informację, że Bouchard jest w Pradze, ponadto dowiesz się o obecności w stolicy Czech Eckhardta. Luddick obiecuje też Larze załatwić kod dostępu do siedziby Strahov. Biegnij w uliczkę po przeciwnej stronie placu, dokładnie na wprost. Zabij dobermana i dwóch strażników. Na ziemi zobaczysz kratę - otwórz ją i zejdź do kanałów. Prosto, później w prawo. Po prawej jest dziura w ścianie, prowadząca do pomieszczenia, w którym panuje spory bałagan. Nic tu nie ma, więc idź dalej. Po krótkim marszu zobaczysz Boucharda i uruchomi się scenka. Porozmawiaj z nim, dowiesz się między innymi dlaczego chciał zabić Larę wcześniej w Paryżu. Skorzystaj z drzwi. Rozglądnij się nieco po ogromnej sali, Lara rzuci tekst o artefaktach. Schodami na górę - gość musi lubić książki... Pobaw się w przesuwanie czegoś w rodzaju biurka (stoi tuzem, po lewej stronie). Przesuwaj je tak, by Lara dwukrotnie zyskała upgrade siły. Wskocz na rusztowanie obok, i jeszcze wyżej. Przeskocz na sąsiednią platformę. Pociągnij dwukrotnie za łańcuch - włącza się scenka, na której widać przesuwającą się szafę odsłaniającą apteczkę. Przeskocz dalej i czterokrotnie pociągnij za łańcuch po prawej.



Otworzy się zegar. Zejdź z rusztowania i dalej schodami na dół. Zabierz apteczkę, a następnie zabaw się z zegarem: ustaw wskazówki na godzinę trzecią i naciśnij "trójkąt". Pojawiły się kręte schody na środku sali - zbiegnij na dół. Przyjrzyj się wszystkim czterem gablotom w kształcie słupów, a zdobędziesz kilka kolejnych informacji. Na ziemi, tuż przed biurkiem, leży fax - przyglądnij mu się by uzyskać kod: 31597. Wstukaj go korzystając z przełącznika na ścianie za biurkiem. Przesunia się obraz i możesz zabrać ze schowka tabliczkę z wyrytą na niej ukrytą mapą ('Last Obscura Engraving'). Wyjdź schodami na górę i skorzystaj z drzwi. Krótka scenka i biegnij dalej - zainteresuj się drzwiami po lewej stronie. Nie zdążysz ich nawet otworzyć, a włączy się kolejna scenka. Bouchard już jest trupem, ale zostawił klucze. Biegnij przed siebie i wyjdź na zewnątrz przez czerwone drzwi. Na zewnątrz czeka dziennikarz Luddick - ma dla Lary kartę dostępu oraz broń. Tej ostatniej jednak nie dostałem - gość życzył sobie za wszystko 800 Euro, tymczasem osobiście całości miałem uzbierane dotąd tylko 640 Euro (jeśli będziesz miał wystarczającą sumę, prawdopodobnie dostaniesz broń).

THE STRAHOV FORTRESS

Podejdź w pobliże drzwi z wymalowanym na nich symbolem. Scenka ukazuje jeżdżący u góry dźwig. Wdrap się na kontener po lewej stronie drzwi (wcześniej, na ziemi, możesz wejść do środka jednego z kontenerów i zabrać apteczkę). Przeskocz na wyższy kontener. Rozejrzyj się i wskocz na białą skrzynkę od wentylacji (jest okratowana z przodu). Przeskocz dalej (równolegle do biegnącej przy ścianie rury). Po metalowych pomostach dostań się do drzwi - są dokładnie w przeciwległym rogu do miejsca, w którym obecnie stoisz. Drugie drzwi otworzysz za pomocą karty uzyskanej od Luddicka. Od razu po lewej masz drabinkę - wspinaj się pomału, na górze jest strażnik. Można go zajść od tyłu w chwili gdy się obróci w drugą stronę. Zostawi karabin. Przesuń dźwignię, a następnie zejdź na dół i zabij obu strażników. Po drabinie długa wspinaczka do góry. Dalej do końca po kładce i schodami w dół, dojdziesz do drzwi. Lara za pomocą dźwigu i potężnego magnesu rozwali działka. Zejdź drabiną na dół, dalej biegnij prosto i w prawo. Kolejną drabinką na sam dół hali (tam gdzie stoją dwie przyczepy oraz tir). Przejdź przez drzwi i idź w prawo - za siatką zobaczysz dobermana, a Lara powie, że może się wspiąć na górę. Teraz kombinacja z przesuwaniem skrzynek: tą na ziemi ustaw tak, by znajdowała się przy samej siatce (tarasowata metalowe drzwi). Wyjdź na nią. Popchnij do przodu skrzynkę przed Tobą. Wyjdź na nią. Teraz skrzynkę po lewej przyciągnij do siebie, jak najbliżej siatki. Lara poruszy ją delikatnie. Przejdź teraz na utworzoną przed momentem szczelinę. Przesuń skrzynkę maksymalnie do siatki. Nasza bohaterka znów zyska na sile. Zejdź ze skrzynek i idź w prawo. Są tu dwie skrzynki ułożone jedna na drugiej, które teraz możesz przestawiać. Przesuń je w kierunku białego urządzenia od wentylacji i wskocz na nie. Przekręć zawór, zamykając tym samym dopływ gazu. Wyjdź na samą górę piramidki z wcześniej układanych skrzynek (przy siatce z psem). Podskocz i złap się rurki u góry. Teraz chwyć się jeszcze rurki nogami (wciśnij "trójkąt"). Przesuń się dalej i opuść na ziemię, zabijając od razu psa. Nieopodal jest drabina prowadząca do góry. Przestaw dźwignię - uruchomią się metalowe zębatki i narobisz w ten sposób trochę bałaganu, rozwalając kamienną płytę oraz szyb wentylacyjny. Zejdź na dół i wyjdź na rozwaloną płytę, Lara powie wówczas, że wygrawerowanych na niej znaków i tekstu nie zna. Wróć się po drabince do miejsca, gdzie jest dźwignia. Podskocz tu do góry i zaczep się rękami o metalową belkę (są dwie, idą równolegle od ściany do ściany przez całe pomieszczenie). Wdrap się na górę. Pierwszą drewnianą belką - zamocowaną prostopadle do tej, po której teraz idziesz - wejdź na szyb wentylacyjny po lewej. Idź do końca (w miejsce gdzie przecięła go metalowa zębatka), po czym opuść się na rękach, puść na moment i ponownie szybko złap. Wdrap się do szybu wentylacyjnego i czołgaj do samego końca. Włączy się filmik. Cóż, Luddick już nigdy więcej informacji nam nie sprzeda, jednego dziennikarza mniej w zawodzie. Przeczołgaj się dalej, a kamera zmieni swoje położenie i zobaczysz spacerującego w dole strażnika. Lara zgrabnie zeskoczy na dół - zabij go, zabierając kartę dostępu wyższego poziomu. Zainkasuj spluwę z metalowej szafki. Uważaj tylko na miny - nie zabiją Lary, ale mogą mocno zranić. Dlatego najlepiej strzel najpierw w czerwoną butlę z gazem, robiąc tym samym dużo huku i pozbywając się problemu. Biegnij teraz w przeciwną stronę, a dzięki karcie drzwi staną otworem. Strażnik. Podejdź do komputera, włączy się wstawka. Zasilanie odcięte, a kto grał w HALF-LIFE, ten tylko uśmiechnie się pod nosem - podobny motyw z potworem (najazd kamery). W pokoju obok załatw dwóch gości i pozbieraj amunicję. Wyjdź z pokoju i później korytarz po lewej. Otwórz drzwi kartą dostępu - jesteś w pokoju, gdzie zabito dziennikarza. Zresztą trup jeszcze się tli... Weź z łóżka pistolet, w szafce są banduże. Przeczołgaj się pod laserami (kombinacja "trójkąt" i L2), najlepiej lewą stroną, tak by ominąć minę. Pierwsze drzwi po prawej - najpierw pojawi się symbol notatnika (zajrzyj do niego), później otworzysz drzwi kartą i wejdziesz do środka.

THE BIO-RESEARCH FACILITY

Przejdź przez automatycznie rozsuwane drzwi i podejdź do fontanny - jedna z najpiękniejszych lokacji w grze. Pogadaj z gościem. Facet spryska Larę jakimś gazem - i tyle go widzieli, można by rzec. Zerknij na fontannę - z jednej z kamiennych głów nie leci woda. Pociągnij za nią. Biegnij w kierunku miejsca, z którego przyszedłeś i skręć w prawo. Dojdziesz do drabinki. Na górze zbierz amunicję i przestaw dźwignię. Teraz pobiegnij do fontanny i dalej prosto, na schody. Wciśnij żółty przycisk na ścianie. Huh, "X-Files" jak żywe. Zabij ścierwo,



które się wydostało. Zaatakują jeszcze inne, turlające się po ziemi potwory. Kilkanaście strzałów. Brama jest zamknięta, więc wyjdź na górne "balkony" - na jednym z nich, na środku, jest kwiat z bardzo dużymi liśćmi. Zerknij do góry - zobaczysz rynnę, której można się chwycić po prostu podskakując. Na rękach przejdź do końca i opuść się. Przekręć pokrętło idź kładką dalej, musisz dwukrotnie przeskoczyć z uwagi na dziury. Drugie pokrętło - zapadła się podłoga w jednej z komór, gdzie przetrzymywana są obce istoty. Zejdź, po drabince znajdującej się obok, na dół. W końcowej fazie musisz się puścić i zadbaj o to, by mieć wystarczająco dużo zdrowia - trochę go (dokładniej, połowę całości) Lara przy tym skoku straci. Wskakuj w otwarte przejście - wylądujesz w wodzie. Wyjdź z wody i dalej przejściem dotrzesz do pomieszczenia za wylewającą się z dwóch rur wodą i drabinką na wprost. Wskocz na nią. Apteczka i przez drzwi. Korytarz z ulatniającą się parą. Drzwi i wchodzisz do nowego, dużego pomieszczenia. Schodź na dół po schodach, zabij strażnika. Po prawej masz drzewo, a po lewej na ścianie charakterystyczne zielone pnącza - dzięki nim Lara może wejść do góry po ścianie. Idąc już po ścianie, skręć w prawo, i znów do góry. Wdrap się do miejsca gdzie jest brama. Zamknięta, ale nieopodal masz drabinę prowadzącą do góry. Przełącz zawór, a platformy u góry zmienią swoje położenie. Schodź na dół. Schodami do góry i przeskocz na sąsiednią platformę. Na wprost dostrzeżesz rurę, z której wydobywa się gaz. Przylgnij do ściany i będziesz mógł tam podejść, przy czym na razie nic nie zdziałasz - trzeba wyłączyć dopływ gazu. Przeskocz z powrotem na sąsiednią platformę i zejdź schodami na sam dół (tylko teraz idź prosto, w pobliże poziomu wody, a nie w miejsce gdzie były pnącza oraz strażnik). Nie wskakuj do wody tylko popatrz na wprost - jest tutaj duża rura, na którą możesz wskoczyć. Zabierz naboje i przekręć zawór. Ponownie wróć do ściany, do której można przylgnąć, przejdź kawałek i po rynnie wdrap się do góry. Na rękach przeciągnij się w lewą stronę i na końcu podciągnij do góry. Po prawej masz pnącza na ścianie - cały czas wspinaj się do góry, w pewnym momencie Lara się odwróci o 180 stopni i idź tak, by zeskoczyć na metalową platformę, którą wcześniej przesunąłeś uruchamiając przełącznik. Teraz dwoma drabinkami na dół. Żółty przełącznik na ścianie i kolejny. Po tym, jak dojdziesz do drabinki włącza się scenka obrazująca żywą roślinę zamykającą drzwi. Schodź na dół i teraz schodami do góry. Huh, pięć zaworów. Odsuń metalowy stół i przyglądnij się rysunkom na ścianie. Jeden z nich pokazuje poprawną kombinację - to ten przekreślony czerwonym X. Trzeba przekręcić zawór pierwszy, drugi i czwarty (licząc od lewej), a następnie uruchomić dźwignię znajdującą się po prawej stronie. Krótka animacja zobrazuje odblokowanie drzwi - i tam się udaj. Powiedzmy sobie szczerze: robi wrażenie. Nowe pomieszczenie jest potężne. Zabij strażnika, dzięki czemu uzyskasz kartę dostępu ('Botanical Low Access Pass'). Po drabince wyjdź na pierwsze piętro i dalej schodami od razu na trzecie. Po lewej masz drzwi (zamknięte), na wprost platformy na spadzistym dachu, po których skacząc przedostaniesz się dalej. Zabij strażnika, a będąc na ostatniej platformie skocz nieco w lewo, zaczepiając się rękami krawędzi w miejscu, gdzie balustrada jest uszkodzona. Idź dalej, na środku jest roślina, a Lara po podejściu do jednej z odnóg mówi, że na razie nie jest zbyt wystarczająco silna by przeskoczyć tak daleko. Idź więc dalej - na środku kolejnego okrągłego rozwidlenia jest drzewo. Skręć przy nim w prawo. Przeskocz dalej - Lara zyska na sile i dodatkowo zainkasujesz apteczkę. Wracaj i wybierz drugą odnogę - otwórz drzwi. Teraz wróć w miejsce, gdzie Lara rzucila hasłem, że na razie nie jest wystarczająco silna by przeskoczyć dalej. Teraz już możesz wykonać daleki skok. Schodami na czwarte piętro, biegnij do samego końca. Na ścianie po prawe masz rurę (pokrytą pnączami), po której wyjdź do góry i później przeciągnij się w prawo. Wdrap się na platformę i włącza się scenka. Biegnij dalej, przy trupie na ziemi znajdziesz kartę dostępu ('Botanical High Access Pass'). Dalej są naboje. Teraz przejdź na drugie piętro. By to zrobić, dostań się na piętro trzecie, w miejsce gdzie wcześniej Lara doskoczyła dopiero po nabraniu siły. Opuść się tam na rękach i skocz na dół - stracisz trochę zdrowia, ale zadanie wykonane. Zabij strażnika i zabierz mu kartę ('Botanical Medium Access Pass'). Teraz na sam dół, w pobliże miejsca w którym zaczynałeś ten poziom. Rozglądnij się i odszukaj przejście (pali się nad nim lampa). Po przejściu przez nie zobaczysz duże drzwi. Po prawej są trzy miejsca na karty dostępu. Po zaliczeniu wszystkich trzech czytników brama się otworzy i możesz ruszać dalej, schodami na dół. Przez drzwi wejdziesz do okrągłego pomieszczenia. Wciśnij żółty przycisk i przejdź przez rozsuwane drzwi dalej. Teraz drzwi po lewej. Wstawka z Kurtisem.

THE SANITARIUM

I gramy wreszcie wspomnianym przed chwilą panem. Zabierz naboje. Teraz opuść się na rękach, puść i ponownie złap i tak co jeden poziom (na wybranych są naboje oraz pigułki), więc możesz je posprawdzać. Na samym dole otwórz właz. W lewo, drabinką na dół, i kolejną. Przeskocz na platformę na wprost, zaczepiając się rękami krawędzi i podciągając później do góry. Hmm, Kurt robi to znacznie wolniej niż zwinna i lekka Lara. Drzwi, później kolejna - metalowe. Zabij potwora. Przy trupie są naboje. Biegnij dalej i załatw kolejnego. Korytarzem w prawo. W pomieszczeniu znajdziesz gości, kierowcę ciężarówki (z dość specyficzną zawartością...), którego Eckhardt uwięził. Pogadaj z nim, dowiesz się paru nowych faktów. Po skończeniu spróbuj otworzyć metalowe drzwi - Kurt użyje jednej ze swoich zdolności i będziesz mógł zanotować kod: 06289. Wstukaj go od razu na terminalu po lewej. Biegnij cały czas korytarzem prosto, po drodze zabijając kolejnych pięciu przeciwników. Dojdziesz do pomieszczenia z martwym naukowcem - zabierz kartę dostępu ('Strahov Assistants Pass'). Wróć się przez drzwi i dojdź do dużego pomieszczenia - po lewej są drzwi z czerwoną lampą nad nimi. Obok jest numer: 38471. Rozglądnij się po dużym pomieszczeniu. Przejdź przez rozwalone, połamana na ziemi stoły i otwórz drzwi zdobytą niedawno kartą dostępu. Schodami na górę, po prawej masz apteczkę. Idź dalej, skok. Podejdź do pulpitu i wpisz kod. Znajome drzwi się otwarły. Idź tam i dalej cały czas do przodu - włączy się scenka. Naukowiec ginie, Ty ruszasz dalej. Dojdziesz do kratki w ścianie, którą Kurt otworzy. Schyl się, przejdź dalej. Podskocz. Jesteś w pokoju, w którym przed chwilą zginął naukowiec. Znów krata. Podskocz i idź dalej. Kolejny filmik z udziałem "sympatycznego" stwora. Zeskocz na dół i weź naboje. Strzel w żółte butle z gazem, a następnie podciągnij do góry na platformę - tu na ścianie jest dźwignia. Właśnie wyłączyłeś wiatrak.

przechodź pod nim. Schyl się i później w prawo, na schody.

MAXIMUM CONTAINMENT AREA

Metalowe drzwi na wprost. W lewo, kolejne drzwi tego typu. Dojdź do momentu, w którym Kurt ponownie użyje swojej zdolności i będziesz miał kod: 17068. Wracaj i przejdź przez zielonkawe drzwi po Twojej prawej (za tymi metalowymi). Pulpit sterowania - wpisz uzyskany przed chwilą numer. Krótka scenka pokazuje Ci, które drzwi są teraz otwarte - idź tam i wejdź do środka pokoju. Martwy strażnik ma kartę dostępu i naboje. Na stole leży baton. Na końcu korytarza jest brama - podniesie się gdy użyjesz karty na czytniku obok. Od razu w prawo, zabij dwa potwory. Wejdź do zielonego pomieszczenia ze zwłokami na stole - pojawi się nagle znajomy zwierzak i tak samo nagle ucieknie. Zabij potwora. Idź w miejsce, gdzie zwierzak uciekł - opuszczone nie do końca drzwi, za którymi znajdował się wcześniej strażnik, teraz jest już trupem. Przeczołgaj się dalej. Schodami na dół i dalej do końca korytarza. Przejdź przez drzwi. Teraz biegnij w prawo lub lewo, dojdziesz do drabiny. Na górę. Znów w lewo lub prawo, tym razem dojdziesz do miejsca z dużą szybą w



ścianie (za nią jest pokój kontroli), która powinieneś pamiętać z jednego z wcześniejszych filmików. Kładką naprzeciwko pokoju kontroli. Podskocz i wdrap się do góry. Daleki skok na sąsiednią platformę. Jesteś ciągle wyżej, biegnij do końca. Kolejny skok. Podskocz i wejdź do szybu. Opuść się na sam dół. Ponownie się schyl i dalej szybem. W prawo, później w lewo i jeszcze raz w prawo. Opuść się na dół i drabinką do góry. Dwa trupy i karta dostępu ('Sanitarium Medium Access Pass'). Skorzystaj od razu z niej na czytniku na ścianie. Wyszedłeś w znajomym miejscu - skręć w lewo i przez podnoszone drzwi (otworzysz je kartą dostępu). Krótki filmik i trzeba wywalić kilka magazynków w zwierzaka. Proto, bo tak się on zwie, co jakiś czas ucieka do szybu wentylacyjnego i wraca. Strzelaj do skutku, aż nie padnie całkowicie (w momencie gdy leży podejdź do niego i spróbuj walnąć na padzie w "trójkąt"). Ostatecznie Kurt zabije go nożem, co ilustruje już krótka wstawka. Uruchom dźwignię. Czas na kilka kolejnych sekwencji filmowych - śmiech Eckhardta pod sam koniec zachęca do tego, by skopać mu wreszcie tyłek..

AQUATIC RESEARCH AREA

Ponownie grasz Larą. Żółty przycisk i od razu w lewo. Opuść się i przytrzymaj na rękach. Zeskocz. Jak najszybciej zacznij się czołgać (przy samej ziemi: L2 i "trójkąt") w lewo - przejdziesz pod małą szczeliną. Przekręć zawór. Uruchomi się gaz, dzięki czemu działka nie będą "widzieć" Lary i spokojnie można przedostać się dalej. Za tym drugim na ścianie masz rynnę - wdrap się do góry, później w prawo i znów do góry. Wisząc na rękach przejdziesz jeszcze trochę w prawo. Opuść się na dół. Dalej masz żółty przycisk dający podgląd jednej z kamer. Idź dalej, biegiem pokonaj korytarz z dwoma działkami na końcu (osobiście je przeskoczyłem). Szybko wciśnij przycisk na ścianie i przechodź przez drzwi. Drabinką do góry. Krótka najazd na pulpit sterowniczy i teraz musisz wskoczyć do wody, ale do zbiornika w miejscu, gdzie krata pod wodą odgradza Cię od pływającego potwora. Tutaj nie może Cię dopaść - zanurkuj i przestaw dźwignię po lewej. Wynurz się z powrotem, zaczerpnij powietrza i nurkuj - tym razem płyń w stronę przeciwną do tej, po której jest dźwignia. Po kilkunastu sekundach wypłynięsz na powierzchnię. Wyjdź z wody. Po lewej masz apteczkę. Przejdź przez drzwi, wciskając najpierw żółty przycisk na ścianie. Teraz musisz przebiec do drzwi dokładnie na wprost od tych, którymi właśnie wyszedłeś (charakterystyczne żółto-czarne pasy). Przejdź przez nie, później są kolejne (żółty przycisk). Nowe pomieszczenie, ale wyglądające niemal identycznie jak jedno z wcześniej zwiedzanych. Na końcu po lewej masz przycisk dający obraz z kamery. Po prawej jest dźwignia otwierająca bramę. Jesteś w windzie - naciśnij przycisk. Zejdź na dół i przejdź przez rozsuwane drzwi. Uruchom dźwignię na końcu korytarza. Z powrotem do windy; przywołaj ją przyciskiem po prawej. Zjedź windą i dojdź z powrotem do miejsca z wodą. Skręć w prawo i schodami do góry. Teraz w prawo i wysuń kosz tak, żeby nie znajdował się na platformie podnoszonej przez dźwig, tylko na charakterystycznym małym kwadracie na ziemi. Odpal przycisk. Kosz przejedzie na drugą stronę - idź tam, przesuń kosz (do samego końca po prawej) i przestaw dźwignię. Do kosza wlecą jakieś odpadki. Przesuń kosz z powrotem, Lara zyska upgrade siły. Odpal przycisk. Kosz przejechał na drugą stronę - przepchnij go teraz na jego pierwotne miejsce. Zejdź schodami na dół, w pobliże wody (pod znane przejście w żółto-czarne pasy). Teraz przedostań się pod drzwi/przejście dokładnie na wprost miejsca gdzie się znajdujesz (też w żółto-czarne pasy). Tutaj po prawej też masz schody - do góry i dalej po drabince. Oba przyciski dają podgląd z kamer. Idź dalej, schodami w dół do samego końca. Ścieżka się urywa, ale po prawej masz rurę. Do góry, w prawo, znów do góry i później cały czas w lewo, już wisząc na rękach. Poruszać się musisz maksymalnie szybko, w przeciwny wypadku zabraknie Larze siły i nie wyląduje na platformie, tylko spadniesz na dół. Wciśnij przycisk. Przyjedzie platforma - wejdź na nią i przejedź na drugą stronę. Przejdź przez rozsuwające się automatycznie drzwi i w lewo - na końcu jest dźwignia. Padlina w koszu zjechała na dół do wody i potwora masz z głowy. Jeśli zależy Ci na dwóch magazynkach amunicji, to żółtym przyciskiem otwórz drzwi po lewej. I następne. Załatw strażnika, po czym zabierz z szatek naboje. Wracaj do głównej hali z wodą i wskakuj do niej. Podpłyń do dźwigni oznaczonej jedynką i za nią pociągnij. Uważaj na potwora. Po przeciwległej stronie jest wlaz oznaczony dwójką - wpłyń tam i dalej do góry. Po krótkiej scence Lara zmienia ciuchy. Pociągnij za dźwignię oznaczoną dwójką i zanurkuj głębiej, wypływając do znajomego zbiornika z potworem. Otwór na samym środku - wpłyń tam i dalej w dół.

THE VAULT OF TROPHIES

Płyń prosto przed siebie, omiń pułapkę z wysuwających się kolców. Za nią podpłyń do góry i daj Larze zaczerpnąć powietrza. Dalej prosto, kolejne kolce. Za kolcami w lewo i później w lewo - jest dziura w ścianie. Płyń cały czas w dół prosto przed siebie. W prawo, w lewo i później w prawo - wypłyniesz na powierzchnię nabierając powietrza. Wyjdź z wody i zabierz naboje oraz bandaże. Nurkuj ponownie i prosto-natrafisz na ścianę, którą Lara kopniakiem rozwali (pojawi się info w notatniku - zajrzyj do niego). Odszukaj teraz identyczną wyglądem ścianę - płyń trochę ku górze owalnej hali, do której właśnie się dostałeś. Tą też rozwali Lara kopniakiem. Wynurz się i nabierz powietrza, po czym zanurkuj na sam dół i odszukaj dużą tablicę z napisami. Lara rzuci tekstem i teraz przyjrzyj się posągom. Każdy z nich ma wypisaną tabliczkę z nazwą (z tyłu, przy ziemi). Zgodnie ze wskazaniami z notatnika, gdzie są zaznaczone litery L i V, trzeba odszukać rycerzy, których imiona zaczynają się właśnie tymi literami. Są to Limoux i Vasley - podpłyń najpierw do tego pierwszego i za nim, we wnęce w ścianie, masz łańcuch, za który musisz pociągnąć. To samo później w przypadku Vasleya. Oba posągi się przesuną i z mieczy wystrzelą niebieskie, świetliste kule, rozwalając kamienie i odblokowując dalsze przejście. Ponowna zmiana ciuchów i ruszaj w dół, jaskinią o pomarańczowo-czerwonej barwie. Uważaj na pułapkę za spadającą bryłą. Po prawej masz dźwignię, po uruchomieniu której pojawią się małe platformy. Skocz na tą w samym środku drugiego rzędu, a po chwili obok pojawią się jeszcze dwie. Teraz skok na platformę na wprost, ale delikatnie po prawej. Szybko z niej zeskocz na ziemię, bo po chwili się zapada. Skok na kolejną platformę i znów na ziemię. Dalej jaskinią w dół. Zaatakuje Larę dwóch rycerzy - najlepiej podbiegnij w miejsce dokładnie naprzeciwko dźwigni (po drugiej stronie pomieszczenia), poczekaj aż podejdą i teraz biegnij szybko do dźwigni. Uruchom ją, nasza bohaterka zyska na sile. Jedna z biblioteczek się przesunie - są tam bandaże. Teraz biegnij do łańcucha (wykonaj podobny co przed chwilą manewr za ścianą naprzeciwko, wyprowadzając w pole rycerzy). Pociągnij za niego i później po ścianie w miejscu, która zostało właśnie odsłonięte. Dalej przeczołgnij się w prawo i wdrap się na drewnianą półkę. Przeskocz na mostek. Podskocz i złap się siatki u góry, po czym przespaceruj na rękach dalej. Na końcu opuść się na dół - włączy się krótka animacja z przesuwającą biblioteczką. Wróć na sam dół pomieszczenia dokładnie tą samą drogę, którą się w obecne miejsce dostałeś. Zabierz obraz ('Lost Obscura Painting'). Schyl się i przeczołgaj dziurą w ścianie przy samym dole (nad przejściem są dwa posągi w kształcie głów). Dalej przez drzwi i dziurą w podłodze na dół. Płyń spory kawałek do samego końca korytarza i wypłyń w końcu na powierzchnię. Wstawka z Eckhardtem, jest i Kurt...

BOAZ RETURNS

Walka z Boaz zajmie Ci "kilka" minut. Od razu na dobry początek próbuje Kurta uderzyć szczypcami - musisz kilka razy strzelić w jej przód (twarz). Kiedy zacznie strzelać zieloną plazmą, zwróć uwagę akąd oddaje strzały - są to cztery otwory, ma po dwa z każdej strony. Ustaw się tak, żebyś mógł strzelać właśnie w jej bok - strzelaj wówczas, gdy Boaz ładuje w Kurta plazmą (tylko wtedy otwory są otwarte). Zachowaj przy tym pewną odległość, bo jak jesteś za blisko to Kurt strzela wówczas bezsensownie w jej szczypce. Uwaga, za pomocą przycisku "kwadrat" zmieniasz cel (przełączanie celu na lewy bądź prawy otwór). Gdybyś odszedł od niej za daleko, to będziesz musiał ponownie strzelać w przód, tak żeby zaczęła znowu wyrzucać plazmę. Najlepiej po rozwaleniu każdego otworu zapisuj stan gry. Po zabiciu Boaz z jej środka wylatuje stwór ze skrzydłami (heh, nieźle zmutowany okaz owada...). Strzel w niego do czas aż zaczną targać jego ciałem konwulsje - padnie na ziemię. Podejdź do niego blisko i oddaj jeszcze kilka strzałów. Bestia zdąży jeszcze podstępem, za pomocą ostrza, przebić Kurta...

THE LOST DOMAIN

Zerknij do notatnika, pojawiła się informacja, co by znaleźć stare laboratorium Eckhardta. Grasz teraz Larą, skręć w korytarz po prawej. Przy końcu zsuń się na dół i w odpowiednim momencie przeskocz na trzy kamienne platformy naprzeciwko. Ustaw się na pierwszej z nich i skocz na kolejną platformę (tą większą, po prawej). Teraz skocz znów do przodu - widać dźwignię. Lara zyskuje moc w nogach. Przestaw dźwignię i wdrap się na drewnianą kładkę. Teraz do samego końca, zabierz apteczkę, po czym skręć w korytarz po lewej. Jesteś niemal w miejscu startu. Skręć w prawo i pociągnij za dźwignię. Upgrade siły Lary i zabawa z czasem - musisz odpowiednio szybko przeskoczyć najpierw na platformy na wprost, potem szybko biegnąć, znów skok na wprost i potem jeszcze jeden. Aha, skacz trzymając wciśnięty sprint (R2). Idź do końca korytarza, zejdź po stopniach i przeskocz na platformę na wprost. Z racji że jest ona w bliskiej odległości, walnij kombinację L1+"kółko" (krótki skok). Dalej skok w lewo i po drabince do góry. Drugą dalej do góry. Przeskocz przez rozwaloną część mostu i dalej w lewo - kamera zmieni położenie. Ześlizgnij się, przy końcu skocz i zaczep rękami krawędzi drewnianej półki. Teraz podciągnij się i przełącz dźwignię. Opuść się na rękach i zeskocz na dół na skalną półkę. Kolejny skok na schody i do bramy...

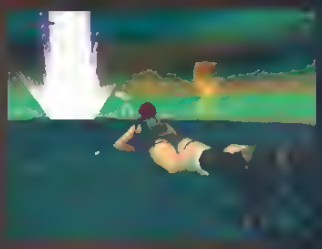
ECKHARDT'S LAB

Zsuń się na dół i wskocz w odpowiednim momencie na skalną półkę (uważaj na ostrza). Bezpośrednio z półki przeskocz przez ławę na drugą stronę. Dojdziesz do starego laboratorium Eckhardta - dźwignia po lewej otwiera kratę i odblokowuje przejście po drabinie. Rycerzy omijaj. Schodami do góry. W jednym z rogów znajdziesz stół, na którym jest butelka z tlenem ('Alchemic Phial #1'). Zaraz przy wejściu do

LARA CROFT TOMB RAIDER

laboratorium masz drabinkę, wspinaj się do góry. Przejdź kawałek dalej - przyda się tutaj zdobyta przed chwilą butelka z tlenem. Wróć teraz do drabinki, ale nie schodź, tylko ustaw się tak, by mieć ją przed sobą. Wykonaj skok do tyłu (wiadomo: analog w dół i "kółko"). Wylądujesz na metalowej klatce. Spadnij do jej wnętrza i zabierz pojemnik z woderem ('Alchemic Phial #2'). Klatka obsuwa się na dół i żeby nie wpaść do wody musisz bardzo szybko wykonać dwie czynności: a) najpierw wdrapać się na górę klatki (przez otwór, którym wpadłeś do środka), b) później podskoczyć, zaczepić rękoma i podciągnąć do szczeliny gdzie jest butelka z solą. Wyjdź za szczelinę i wspinaj się do góry po jednej ze ścian (ta z charakterystycznym nalotem i wyżłobieniami). Walnij w "kółko" i Lara skoczy tyłem na ziemię. Umieść butelki z piaskiem i wodorem w odpowiednich miejscach - schodami do góry (to raz) i do zbiornika z cieczą w sąsiednim, owalnym pomieszczeniu (to dwa). Wskocz do wody i zanurkuj, zabierając z dna przedmiot. Kolejna wstawka pokazuje otwierającą się bramę. Wiesz gdzie iść.. Lara trochę sobie pojeździ na butach w dół i pojawią się przed nią duże drzwi. Wejdź do środka i biegnij na wprost. Filmik i...

Załatwienie Eckhardtha to banał. Połóż się na ziemi (kombinację klawiszy już doskonale



znasz: L2 oraz "trójkąt") na samym środku, w kole. Gość zacznie do Lary strzelać najpierw ładunkami elektrycznymi, później ogniem. Za pomocą prawego analoga cały czas się za nim rozglądaj. Po kilku seriach wystrzałów "przywoła" biały słup energii i światła, tworząc swoją własną odbitą postać. W tym momencie możesz już wstać i wyjść z koła. Patrz cały czas na Eckhardta - "przywoła" jeszcze dwie podobne postacie. Zbiegną się one do środka koła, po chwili przeobrażą w postać Eckhardta i będziesz mógł go potraktować z buta. Opisany powyżej schemat w całości musisz powtórzyć jeszcze trzykrotnie. Filmik, pojawia się Karel. Zabójca Von Croya .. Podbiegnij do ciała Eckhardta i zabierz jego rękawiczkę ('Eckhardts Glove'). Z tyłu jednego z kamiennych filarów - po lewej od ciała Eckhardta - jest miejsce na włożone rękawicy. Pojawią się drabinki - wyjdź dowolną z nich na górę. Biegnij dookoła i wyjdź następną drabinką jeszcze wyżej. Teraz w lewo, aż do kolejnej drabiny. Znów do góry. Biegnij dookoła -



dojdziesz do miejsca, gdzie nie ma barierki i można wejść na platformę. Wykonaj skok w stronę wiszącego u góry, w niebieskiej poświacie Sleepera. Usiądź wygodnie w fotelu i delektuj się krótkim filmem, właśnie skończyłeś szóstą część przygód Lary Croft. Pani archeolog już dziękujemy... [Shiva]

KUPON KONKURSOWY

KONKURS

1

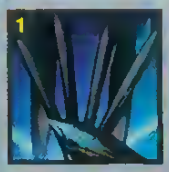
Zadanie pierwsze (banalne) polega na dopasowaniu skojarzeń do podanych obok gier. Czyli przykładowo należy napisać: A-22, C-33 itd.

A Londyn, porwanie, mafia
B Zamczysko, on i ona, ucieczka
C Młoda dziewczyna, smok
D Snajperka, Sycylijska mafia, kościół
E Nawalanka, squersoft, bramkarze
F Tom Clancy
G Kudosy
H Hooldum, lums, Głoobox
I Konami, Kojima, mechy
J Hitomi, Zack, Kasumi.

tytuły gier:

1-Zone Of The Enders, 2-Castlevania, 3-Dead or Alive 3, 4-Rayman 3, 5-Shenmue, 6-Rez, 7-The Getaway, 8-Hitman 2, 9-The Italian Job 10-Dragon Rage 11-Dead To Rights, 12-Project Gotham Racing, 13-Ico, 14-Sled Storm, 15-Panzer Dragoon Orta, 16-The Bouncer; 17-Splinter Cell, 18-Jak and Daxter; 19-Zelda, 20-Max Payne

2




Należy podać, z jakich gier pochodzą przedstawione postaci.










Witka! Przed Wami sześć zróżnicowanych zadań (w tym jedno tematyczne).

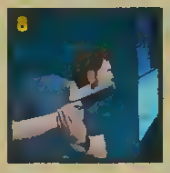
3






Należy podać, z jakich gier pochodzą kadry.





4

Kilka wyciągów z recenzji. Do numeru wyciągu należy podać tytuł gry.

1-Trwa druga wojna światowa. Ty jednak ani nie postrzelasz, ani tym bardziej nie zginiesz na froncie.
Wcielisz się za to w postać jeńca, który podejmuje próby ucieczki z kolejnych obozów. Ot zabójcze pozbawiony broni i musisz kombinować, jak wyminąć strażników, czy sforsować ogrodzenie.

2-Posępny, wielki, o martwej twarzy. Wali ostro z dwóch słusznych rozmiarów kolтów. Zabija w ilościach hurtowych. I nic nie mówi, łazi tylko niczym wielki zombiak, złowrogo dzwoniąc przypiętym do ramion łańcuchem. I przynosi śmierć.

3-Bardzo ważne jest, aby mieć pod ręką zapas wody, ponieważ nasz bohater szybko odwadnia się, przez co jego ruchy stają się niemrawe, a z czasem pasek życia niebezpiecznie skraca. Brak świeżej wody to nie jedyny sposób na zejście z tego świata, np. kontakt ze zwłokami może spowodować infekcje i zejście z ziemskiego padołu.

4-Wyobraź sobie taką akcję - wysoki lob, zawodnik, do którego adresowane jest podanie, wbiega w rzucony przez reflektor słup światła, wybija się (w między czasie kamera przechodzi w piłkarski "bullet-time", obracając się wokół piłkarza) - i uderza z nozyc albo przewrotki.

5

Zadanie polega na ułożeniu z rozrzuconych liter 2 tytułów gier. Wszystkie litery muszą być wykorzystane. Dla ułatwienia dodam, iż owe gry pojawiły się wyłącznie na Next-genach.

1. DLPIEUATM 2. EIEIRPOTMRMD

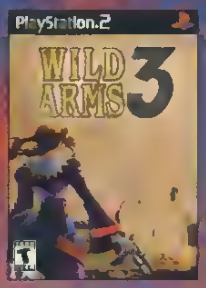
6

SH3 pierwszy raz w historii serii w roli głównego bohatera stawia kobietę. W dwóch poprzednich częściach przyszło Ci sterować facetami. Każdy z nich w Silent Hill krzyżował swoje losy z małymi dziewczynkami. Wymień - kto z kim?

Odpowiedzi należy wpisać na kartkę pocztową, nakleić kupon i wysłać na adres: PORADNIK EXTREME, ul. Sokolska 65, 40-187 Katowice. Czekamy do 30 września. Nagrody w postaci trzech koszulek SILENT HILL 3 i trzech gier SILENT HILL 3 czekają




Trzecie Wild Arms jawi się jako bardzo klasyczny, japoński RPG, jednak dopracowanie poszczególnych elementów gry oraz nietuzinkowa fabuła czynią tą pozycję wartą uwagi i dość wysokiej oceny, jaką jej wystawiłem. Zrazić może jedynie początek, później jednak jest zdecydowanie lepiej. Polecam.



INFO - PANEL

platforma	PS2
wydawca	Sony
gatunek	jRPG
ilość graczy	1
czas gry	60-80 godz.
stopień trudności	średniowysoki
oprawa	Analog, DS, 34 MB
ocena w PSX EXTREME	8 Star
ocena średnia*	79%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)



WILD ARMS 3

OPIS PRZEJŚCIA

PROLOG

Po początkowej scence musimy poprowadzić krótką przygodę każdej z postaci (kolejność dowolna), aby akcja potoczyła się dalej.

VIRGINIA

Po scence dziewczyna wchodzi do Gob's Hideout i już po paru krokach musi walczyć. Gobosy są słabe, więc szybko padają. W pokoju obok znajdujemy Tindercrest - pierwsze z narzędzi Virginii. Zapalamy nim pochodnie przy zamkniętych drzwiach i ruszamy przejść. Dalej jeszcze za dwa razy bowiem się w pajdaczu, aż zwiedzwszy wszystko (jednych drzwi nie da się za razie otworzyć) docieramy na dół głównej sali, gdzie bowiem się korbkę. Za drzwiami znajdujemy zdjęcia (Right Half) oraz Duplicator, którym otwieramy drugie z drzwi. Czas na bossa.

Boss: Hobgob Boss

Jego ataki najczęściej nie trafiają, a do jego zabicia musimy użyć Gatlingu, który staje się możliwy automatycznie po paru strzałach.

Po walce i scenkach wybieramy kolejną postać.

JET

Korzystając z szeregu schodów docieramy na górę piramidy (Doomed to Obscurity) i Boomerangiem rozwalamy deski. Gdy chcemy dostać się do kufra na końcu korytarza, podłoga ulega zawaleniu. Na dole znów korzystamy z Boomerango, aby zwalić nim w przełącznik i dzięki temu przedostać się dalej. W korytarzu widać szparę w podłodze - należy przebiec nad nią, aby uniknąć pułapki. Po małym spacerze docieramy do dużej sali, a po scence kierujemy się w prawo do kolejnej sekcji labiryntu. Tutaj po raz pierwszy używamy zdolności chwytania się od dołu za krotowane podesty i "przeginywania się" ponad przepaściami (można również się dostać na górę krat naciskając 'X' podczas zwisu przy krawędzi). Zbierając zawartość skrzynek i gimnastykując się docieramy w końcu do sali z jakimś gościem. Po godce musimy walczyć.

Boss: Tatzelwurm

Kolejna "tutorialowa" walka - po zadaniu przeciwnikowi odpowiednich strat (gdy zaczyna się leczyć), kolejny atak odpalamy z Acceleratora.

Po walce próbujemy wejść po schodach, lecz okazuje się to niemożliwe, na szczęście jest inne wyjście. Kolejna sekcja labiryntu to kolejne manewry z przyciskami i statkami, aż w końcu wracamy na główną salę i kończymy epizod

GALLOWS

Po wyjściu z domu wchodzimy do groty mieszczącej świątynię - tam po scence zagadujemy babcię, a dowiadujemy się o położeniu Fallen Sanctuary - ruszamy tam. Lewar w środku otwiera przejście dalej (na górę nie warto na razie iść), gdzie oczywiście czeka mały labirynt. Tora kolejny element zagadek logicznych - przesuwanie (złapać "X"-em) bloku na przycisk w podłodze. W pomieszczeniu obok znajdujemy pierwsze narzędzie Gallowsa - Freezer Doll, którego używamy do zgaszenia pochodni przy drzwiach. Dalej mniej więcej to samo - gaszenie, przesuwanie itp. Gdy dochodzimy do poszukiwanej Ark Scepter, oczywiście ktoś jej pilnuje.

Boss: Keseran Pasaran x4

Stwory są wrażliwe na wodę, tak więc używając czaru Pressure zabijamy dwa. Aby wykończyć reszty (dzielą się), należy użyć zdolności Extension za wspomnianym czarem. Gotowe.

W drodze powrotnej zostajemy złapani w pole siłowe - po scence używamy Ark Sceptor (z menu), a następnie zagadujemy Shano'a po drugiej stronie. Tyle tutaj.

CLIVE

Po godce na początku zagłębiamy się w jaskiniach Den of Miasma. W pewnym momencie natrafiamy na pęknięcie w ścianie - to zadanie dla narzędzia Bomb. Bombki te przydają się również do wysadzania okazyjnych kaminem oraz czasowej lub stałej eliminacji porzęcych "purchewek", które blokują co niektóre korytarze. W końcu docieramy na pożądane miejsce, co sygnalizuje walka się za nami część drogi.

Boss: Goldrake

Po paru strzałach smok wzbija się w powietrze i trafić go można tylko używając zdolności Lock On (trzeba podbudować FP do 25). Po chwili walka się kończy, choć nie tak całkiem na naszą korzyść.

Clive jest zatruty (Poison), więc trzeba nim jak najszybciej opuścić jaskinię i to najlepiej nie wdając się w żadne walki. Wysadzwszy pękniętą ścianę ruszamy dalej - w pewnym momencie drogę zagradza nam wielki blok skalny, który niszczymy, kładąc przy nim naraz wszystkie dostępne bomby. W końcu trafiamy na

Dziki zachód RPG



LD ARMS
rzeniły długą
rogę.
ierwsze
zdolenia
ofiarowała nam baśniową przygodę, z klasycznymi zamkami i księżniczkami, druga wprowadziła nieco industrialnego klimatu, wreszcie trzecia postawiła największy nacisk na motyw łączący je wszystkie, a mianowicie owe ARMS. Nazwa ta jest co prawda skrótem od Artifacts from Ruins Memories, lecz można ją również rozumieć dosłownie, czyli jako "broń palną", a tej w trzecich WILD ARMSach nie brakuje. Oryginalny, westernowy klimacik to

pozycji, nie brakuje tu jednak motywów jakby żywcem wyjętych z opowieści sf, jak choćby klonowania czy świadomości wirtualnej, co trzeba przyznać - stanowi bardzo intrygujące połączenie. Oczywiście tradycja serii zobowiązuje, tak więc bohaterom towarzyszą Guardiany, a labirynty najeżone są zagadkami logicznymi, które rozgryzamy korzystając z



znajome tereny i do wyjścia. Po scence, już w wiosce, przystępujemy do kolejnej walki.
Boss: Goldrake
Załozony przez niego Poison leczymy doreowanym Antidote, a następnie nabijamy FP na Lock On, który kończy sprawę i cały prolog.

ROZDZIAŁ 1

Po scence w wagonie przystępujemy do walki na dachu pociągu.
Boss: Janus, Romero i Darius
W pierwszej turze (i tylko w niej) Janus używa mocnego ataku obszarowego (Multiblast), stąd najlepiej wydać każdemu (a Virginii przede wszystkim) komendę obrony. Najlepiej skoncentrować swój ogień na jednym przeciwniku, co szybko zakończy starcie.
Po walce przenosimy się na mapę, skąd już blisko do Barkar Colony. Na miejscu dochodzi do kolejnej rozmowy, po której całą czwórkę ruszamy do Fallen Sanctuary.

Na miejscu wspinamy się schodami na środku, zaś na górze badamy dostępne postumenty, co wywołuje starcia z kolejnymi bossami.
Boss: Shturdark
Jego pierwszoturowy atak najlepiej zablokować, o następnie atakować kim się da. Stwór co prawda kontruje, lecz rzadko trafia, więc bez obaw. Zdobyczny medium Aqua Wisp można wyekwipować Gallowsowi, który już wcześniej używał jego substytutu lub Virginii, aby zwiększyć jej szansa na przeżycie.
Boss: Grundiev
Ten również woli atakiem na wszystkich (typu Earth), tylko częściej, tak więc straty warto leczyć stosując Extension lub Mystic. Walka trwa dłużej, gdyż przeciwnik zakłada sobie tarczę redukującą obrażenia. Zdobywany medium Terra Roar, który warto założyć Virginii, aby podnieść jej niskie HP
Boss: Fengolon
Stwór jest szybki i dobrze unika ataków, lecz łatwo go uszkodzić czarami wody (Pressure) i ziemi (Petrify).
Zdobywany medium Gale Claw
Boss: Meer Gault
Na tego ognistego stwora dobrze działa Refrigerate, więc Gallows ma zajęcie. Leczyć się konsekwentnie w końcu wygrywamy medium Fiery Rage.

Po powrocie do wioski możemy już aktywować Personal Skills w wyekwipowanych mediumach, zaś w rozmowie z Royksmanem (taki gość sprzedający przedmioty, warto kupić od niego mapę) dowiadujemy się o położeniu osady Jolly Roger, gdzie też się udajemy. Jeśli chodzi o przyporządkowanie mediumów - Fiery Rage proponuję dać Virginii (z uwagi na czar Bewaster, a dziewczyna jest dobra w magii), Gale Claw Clive'owi (dla przyspieszenia gościa), Terra Roar Jetowi (aby miał więcej HP i obrony), zaś Gallows niech zostanie przy Aqua Wisp, gdyż najważniejsze jest leczenie (przez Extension).

Po zwiedzeniu "miasta", od barmanki w saloonie dostajemy (Chat) cynk o pewnych ruinach (trzeba jej zapłacić), o których położeniu dowiadujemy się od dziewczynki na zewnątrz. Ruszamy do Ruins of Memory.

Po scence na początku ruszamy na zwiedzenie. Szklane bariery można rozwalać bombami lub taranując je, jest to również gorę przycisków do przełączenia, jakieś pochodnie do zgaszenia - na szczególnego. W końcu docieramy do pomieszczenia przypominającego bibliotekę - ściana na końcu zdradza wyraźne obejrzę, więc wysadzamy ją. W pomieszczeniu za nią musimy rzucić Boomerangiem tak podkręcając go, aby oderzył w "grzybka" za kolumną. Bolty znów zabawa z płomieniami i w końcu...
Boss: Janus, Romero i Dario
Jak naszybciej należy wykończyć Janusa (uwaga na Multiblast), aby zlikwidować atak łączony całej trójki (Trinity), o następnie poziwać się jego pomagierów, najlepiej wykończając ich magią, gdyż Romero posiada spory Evade, zaś Dario odporność na ataki fizyczne. Po walce wracamy do Jolly Roger.

Od gościa w czerwonym wdzianku (Dennis) dowiadujemy się o położeniu stacji kolejowej (Midland Station), gdzie go odpoczynku wyruszamy. Wykupiwszy od konduktora bilet docieramy do Westwood - zagadany biletor mówi o położeniu o Claiborne, gdzie też ruszamy.

W miasteczku znajdują się stajnie, w których za 2000 możemy kupić czwórkę koni (jeśli tylko masz pieniądze). Co prawda dalszą drogą można pokonać piechotą, lecz jest to spory kawałek. Od sprzedawcy w sklepie z bronią (ARMS) dowiadujemy się o położeniu kolejnych ruin, zaś zagadawszy dziewczynkę stojącą w saloonie (Martina), możemy rozpocząć dotyczący jej subquest. Wreszcie ruszamy do Serpent's Coil.

Czeka tu niezły labirynciki, na szczęście w jednym z pomieszczeń włączamy specjalny system nawigacji, który pokazuje nam, które pomieszczenia już zwiedziliśmy (pełne kółka przy wejściach), a których jeszcze nie (kółka puste). Po wejściu do głównej sali (na wprost) naszym celem staje się dotarcie na położoną wyżej platformę i nadepnięcie na przycisk. Warto dokładnie zapamiętać drogę, gdyż czynność tą trzeba będzie wykonać dwukrotnie (i raz jeszcze w celu dotarcia do drzwi na górze), a to za sprawę tajemniczej blondyny, która przeszkadza jak może. Kolejny raz utrudnia nam życie w pasażu z dźwignią podnoszącą z podłogi, tworzącą przejście platformę - po dotarciu do utworzonej tak kładki, operację trzeba powtórzyć. Dalej trafiamy na zamrożoną wajchę - stopniowy lód Tindercrestem ponownie zamrażamy dźwignię (za pomocą Freezer Doll), gdyż upierdliwa blondyna inaczej ją przełączy. W następnym pomieszczeniu wreszcie możemy się zemścić.
Boss: Blonde (Muya), Afro (Todd), Cat (Shady) i Timid Boy (Alfred)
Priorytetem jest tutaj jak najszybsze wyeliminowanie Afro (dowolnym sposobem), gdyż leczy gozostałych i atakuje zakładając Confusion (Pinwheel obowiązkowe). Po zajęciu gościa możemy już zająć się blondyną lub wykończyć wpierw pozostałych (nie stanowią większego zagrożenia), aby zdobyć więcej experiensu.
Wygraliśmy, więc ruszamy dalej. W docelowym pomieszczeniu niespodzianka - po zbadaniu turcz na ścianie pojawiają się znajomi.
Boss: Janus, Romero i Dario
Tak jak poprzednio (Trinity, Multiblast, etc.), z tą jednak różnicą, że dwaj pomagierzy Janusa zostaniają go przed wszelkimi atakami, tak więc trzeba wpierw wykończyć ich obu, aby dobrać się do głównego gościa. Janus ponadto często kontruje i leczy się potraktowany czarami - można go na to bez problemu niszczyć Gemami.
Po wygranej walce dostajemy info na temat następnej lokacji i automatycznie wracamy do Claiborne.

Po wyjściu z miasta kierujemy się w stronę Ka Dingel. W środku raczej bez problemów - trochę obkładania klockow i obracania wychodni w celu podnoszenia platform. W podejrzanie wyglądającym pomieszczeniu za schodami wyskakuje boss.
Boss: Trask
Stwór jest bardzo odporny, lecz jego pancerz można zniszczyć, traktując go wpierw czarem Cremate, o następnie Refrigerate. Teraz można pozostawać go z dobrego Gatlinga (Jet lub Clive), leczęc straty Virginią i Gallowsem (konieczne jest posiadanie kilku Antidota).
Po przeciwniku zostaja dźwina, czerwona kula - tutaj pod koniec gry będzie można przywołać dodatkowego bossa. W kolejnych pomieszczeniach czeka nas trochę znanej już gimnastyki oraz manipulowanie platformami poprzez zapalenie i gaszenie pochodni (Tindercrest i Freezer Doll).
Wreszcie dochodzimy do celu
Boss: Janus
Chociaz jest sam, obrażeniu zadaje słuszne, zwłaszcza gdy zjedzonemu ma większość HP i jak zwykle leczy się potraktowany czarami Arcana. Często kontruje Multiblastem, więc uwagę na stan zdrowia (można dla bezpieczeństwa założyć Shields)
Po walce następuje dłuższa scenka, która kończy pierwszy rozdział.

ROZDZIAŁ 2

Otrzymano info o nowym mieście (Little Twister) uzupełniamy wyposażenie mieszkańców, a następnie idziemy kupić konie (jeśli ich jeszcze nie mamy). Po wyjściu na mapę galopujemy w stronę podanej lokacji, po drodze przeskakując przez rozpadlinę (trzeba najechać na mą z pewnej odległości i jak najbardziej prostopadle).

Na głównej ulicy miasteczka znajdują się saloon oraz biura szeryfa, zaś pomiędzy nimi (w budynku) trafiamy na ukryte przejście (wejcha) prowadzące do sklepu z bronią oraz Black Marketu, gdzie na razie nie mamy dostępu. Od barmanki w saloonie dostajemy zlecone oraz informację o nowych ruinach, tak więc ruszamy w stronę Unclean Mark.

Pierwsza zagadka polega na zdetonowaniu bomb przy każdej z piramidek, aby wszystkie stały się białe przed powrotem do poprzedniego lokatu (todunki trzeba stawiać biegnąc). Parę pomieszczeń dalej spotykamy szukaną kobietę (Claudia) - zagadawszy ją ruszamy dalej i błyskawicznie usuwamy się, gdy ze ściany wyskakuje tłuk. Aby uaktywnić "grzybka" w kolejnej sali, musimy rzucać Boomerangiem tak, aby odbił się od ściany i spadł na ów przełącznik. Dalej kolejna podpucha - gdy Claudia podchodzi do panelu w podłodze, błyskawicznie aktywujemy bieg (X), aby nie spaść z wirującego się mostu. Następne pułapka to wysuwające się ze ściany bloki - go nadepnięciu przycisku stawiamy szmaroczek bomb na drodze jednego z sześcianów, aby zdążył się rozpaść przed zepchnięciem nas do przepaści. Za kolejnymi piramidkami dochodzimy do pomieszczenia z zielonym kryształem - po jego zabraniu zagadujemy Claudię i szykujemy się na walkę.
Boss: Robed Woman (Melody)
Przeciwniczka używa tylko jednego, ale na to bardzo silnego ataku, tak więc należy się jej pozbyć jak najszybciej. Nie posiada żadnych specjalnych odporności.
Po walce nowe drzwi stają otworem i kawałek dalej kolejna starcie.
Boss: Janus
Gostek nabył niezłej mocy, jego Negative Rainbow (zastępstwo Multiblasta) zadaje poważne straty, tak samo Dark Spear. Na szczęście nie posiada zbyt wiele HP, czy też raczej nie chce mu się walczyć zbyt długo.

Po necke wracamy do Little Twister, gdzie w saloonie zagadujemy uratowaną Claudię - powie nam o kolejnych ruinach, czyli Lunatic Garden.

Już za pierwszymi drzwami znajdujemy nową zabawkę Gallowsa, czyli Steady Doll, którą wykorzystujemy przy niemal każdej zagadce w tym labiryncie. A to przełączanie wajch na odległość, a to spychanie bloków na przełączniki - w sumie puzzle are są zbyt trudne. W pewnym momencie natrafiamy na knefel, który aktywować można skoczę na niego z wysokości (z półki nad nim), o dalej pomost, który "naprawiony" rzucając Steady Doll w wajchę w dolnej części kontrebcji. Po wyjściu na otwarty teren musimy aktywować trzy piramidki, w które rzucamy okolicznymi skrzynkami. Za korytarzem dalej czeka boss.
Boss: Stikster (Malik)
Gość jest szybki i posiada duży Evade, stąd najlepiej spawolnić go rzucając Decelerate, a wtedy można go już tłuc bez przeszkód. W swoim najbardziej irytującym ataku rzuca na jednocześnie Disease, Amnesię i Misery, innym zaś zakłada Confusion, tak więc posiadanie przedmiotów usuwających te anomalie staje się koniecznością.
Po walce stajemy się posiadaczami mediuma Moon Spark (zaraz wyekwipować), zaś w drodze powrotnej, zaraz po opuszczeniu otwartej przestrzeni, stajemy do walki z nowym przeciwnikiem.
Boss: King Angolmois
Gość pokuje niezły damage (jego atak na wszystkich ma charakterystykę Dark - Moon Spark oferuje PS protekcji przed tym żywiołem), zaś najczęstszą metodą na jego pokonanie jest kilkukrotne potraktowanie go czarem Grav i zjechanie reszty HP dowolnymi atakami.

Po powrocie do Little Twister ponownie wypytujemy Claudię, o takze szeryfa Berkley'a, o dowiadujemy się o nowej lokacji, którą jest Sand Canal.

Tuż po wejściu czeka na walka.
Boss: Janus, Vendidurt i Wisrapt
Na początek najlepiej wyeliminować Jesna'ę (czerwony), gdyż dysponuje atakiem powodującym natychmiastowy zgon (choć nie zawsze trafia) i leczy, ewentualnie Vendidurta (biały), aby nie groził nam Eraserem (usuwa pozytywne statusy - można go prowokować do tego zakładaniem np. Protecta), Jesna'ę prowokując do leczenia się sporadycznymi atakami. Wisdrapt na koniec (koniecznie Eraser jego statusów).
Po necke ruszamy w drogę. Kilka przeskoków i podziesiony most, który trzeba staranować z rozbiegu - nic trudnego. Po drugiej stronie, po wejściu w ukryte pod wodospadem drzwi, powtórka z rozrywki, o po niej jeszcze raz, z tym, że z dodatkowym przeciwnikiem.
Boss: Jasna, Vendidurt, Wisrapt i Jastevch
Tym razem wykończenie wpierw tego nowego (zielonego) wydaje się rozsądnym rozwiązaniem, resztę zaś staryn sposobem.
Parę pomieszczeń dalej czeka nas podróżowanie kolorowymi klokami. Nie licząc dojścia do skrzynek, należy wpierw go białych klokach dostać się na lewą stronę, włączyć szare, potem na prawą i włączyć mebieskie i już można dotrzeć do przejścia dalej. A dalej kolejne zadania - przejścia go zapadających się na przemian kolorowych blokach i to dwa razy. W pierwszym przypadku idziemy wpierw lewą stroną (biały, szary, mebieski i ta sama), potem prawą (znow dwa razy biały, szary i mebieski) - już łatwo do końca. W drugim przypadku mamy więcej to samo kombinacje, lecz zaczynamy od prawej strony. Wajchą otwieramy drzwi, na których...
Boss: Janus
Znowu na... Tym razem jednak walka nie trwa długo, gdyż w trzeciej rundzie gostek używa ataku redukującego do 1 HP całej czwórki, o następnie odchodzi, tak więc skupić się należy jedynie na obronie.

Wreszcie na zewnątrz. Kierujemy się w kierunku gór - do Little Rock. W tamtejszym saloonie zagadujemy gościa przy stole (o barmanki możemy odsłuchiwać muzyczki z gry), o rzuca cynk na kolejny dungeon - Glimmering Emblem.

W środku najpierw schodami na lewo. Jeden z bloków broniących dostępu do "grzybka" przepchnąć Steady Doll i podkręcić Boomerangiem w knefel, o potem zabawa w przesuwanie bloków i ich "odbić" go drugiej stronie pomieszczenia. Ułożywszy z nich pomost przechodzimy dalej, gdzie strzelamy z Freezera w kurtynę (musi się zapalić świątki). Teraz powrót i przejściem go prawej. W pomieszczeniu dalej musimy na pomocą Tindercrestu tak pozapadać pochodnie, aby utworzyły lustrzane odbicie z tymi za barierą. Dochodzimy w końcu do znajomej soli, gdzie znów strzelamy z Freezer Doll a kurtynę. Drzwi na dole stają otworem - za nimi znów wchodzimy do któregoś z bocznych przejść. Po lewej czeka na kolejne przesuwanie bloków, a na końcu tym razem czeka wajcha. Po prawej też to samo, z tym, że go ułożeniu odbicia trzeba jeszcze staranować barierę. Drugo na jcha otwiera drzwi na dole, za którymi znajdujemy medium Flash Hit oraz strażnika.
Boss: Mine-Eye Titan
Słabiak - wystarczy wyekwipować Virginii lub Gallowsowi zdobyty medium i walić w bossa za Spectre.
Po walce idziemy korytarzem do końca, zaś w powrotnej drodze znów w tym samym miejscu trafiamy na bossa.
Boss: Hecto-Eye Titan
Tym razem Spectre nie działo, działa jednak rzucenie na drużynę Reflecta, od którego odbija się Dark Matter przeciwnika, czyniąc mu spore straty (wrażliwy na Dark).

Opuściwszy świątynię możemy w okolicy poszukać znanego nam już labiryntu (Doomed to Obscurity), o następnie wracamy do Little Rock. Po odpoczynku ponownie zagadujemy gościa z baru, o dostajemy namiar na Leyline Observatory, które leży kawałek od Emblema.

Na miejscu, w pierwszym pomieszczeniu go lewej, znajdujemy narzędzie Radar (w jednej z szafek) oraz notatkę o hasłach. W pomieszczeniu go prawej do panelu wpisujemy "Takapiña", za uruchamia windę na końcu korytarza. Na dole, w jednym z pomieszczeń (w biurku) znajdujemy ID Card, którą używamy (z menu) na panelu w korytarzu. Parę pomieszczeń dalej drużyna się rozdziela i należy Virginię zagadać każdego z osobna oraz zbadać panele kontrolne. Po zaczepieniu Jeta idziemy dalej - go drodze oglądamy kapsułę, a w jednej z bibliotecze odczytujemy hasło, które wpisujemy w kolejnym panelu: "Guiding Word". W ostatniej sali na biurku leży kawałek papieru - go zbadaniu go otwieramy menu i używamy Right Half. Po scence mamy gościa.
Boss: Asgard
Bariera, którą zakłada, czyni go odpornym na nasze ataki, więc uszkodzić go można dopiero wtedy, gdy zaczyna atakować nas. Po otrzymaniu określonych strat używa kończącego walkę ataku, ale na szczęście w porę nadchodzi pomoc.
Po scenkach dostajemy namiary na kolejne miasto - Humphrey's Peak. Po dłuższym spacerze docieramy na miejsce.

Tutaj mieszka Clive - jego dom znajduje się w północnej części osady. Po wejściu doń następuje scenka, go której używamy z menu Taped Photo, a po kolejnej gadce zaczepiamy Catherine oraz małą Kaitlyn, od których otrzymujemy potrzebne informacje. Gdy opuszczamy osadę, mamy dwu celu - Gemstone Cave oraz Fortune Gear. Aby dostać się do pierwszego, musimy konno przeskoczyć pobliską rozpadlinę, zaś do drugiego dojechać pociągiem z East Highlands. Wpierw to drugie.

Po dotarciu do stacji wybieramy przejazd do Dunes Canyon. Na miejscu zagadujemy biletera (Simon), który przybliża nam lokalizację Fortune Gear oraz wspomina o potworze nawiedzającym okolicę. Na miejscu wiele do roboty nie ma - pootwierać kilka skrzynek (jedna z nich pokazuje nam, że do tej gory otwarliśmy kufrów), wysadzić ścianę i w szeregu ruchach ułożyć kolory w pary. Za drugimi kolorowymi

SPECYFICZNE ELEMENTY SYSTEMU

Wild Arms 3 posiada kilka oryginalnych elementów systemu walk które wymagają nieco szerszego omówienia

▶ **Inertia Cancel** - jest to czynność polegająca na anulowaniu akcji danej postaci w czasie jej przygotowywania (w turze owej postaci pojawia się rosnący pasek w kratce z HP-kami) za pomocą wciśnięcie "Kółka" i w celu wybrania innej akcji. Skorzystanie z tej umiejętności kosztuje jednak 25 FP choc są zdolności obniżające ten koszt do 0

▶ **MTC** - punkty te oznaczają, ile razy w czasie wędrówki postać może użyć techniki a la summon wyekwipowanych mediumów, zaś odnawiają się po odpoczynku w gospodzie ich ilość można zwiększać przez częste używanie owych "Summonów" oraz dzięki przedmiotom Growth Egg

▶ **VIT** - punkty te umożliwiają automatyczne leczenie postaci po walce

DOŚWIADCZENIE

Trzecie Wild Arms oferują bardzo specyficzny typ przydzielania doświadczenia za walki, a mianowicie opierający się na liczbie aktywowanych w czasie walki Personal Skills. Za każdą taką aktywację zwiększa się mnożnik punktów doświadczenia (o 10%), który wyjściowo wynosi 1.0. Dajmy na to, że postać posiada ochronę przed Fire i zostaje zaatakowana czarem ognia - w lewym górnym rogu ekranu pojawia się wówczas komunikat COMBO oraz aktywowane Personal Skills - w tym wypadku Fire Ward. Jest będzie to jedyny PS aktywowany w tej walce, doświadczenie, jakie otrzyma postać za pokonanych przeciwników, pomnożone zostanie przez 1.1. Jeśli w czasie starcia bohater zostanie trzykrotnie poddany efektowi zakłócającemu 7 anomalii, przed którymi jednak miał odpowiednie protekcje, to otrzymana przez niego doświadczenie zostanie pomnożone przez 3.1 (1.0+3x0.7). Maksymalny mnożnik doświadczenia wynosi 9.9.

puzzlowe (w tym wypadku trzeba to robić ostrożnie, bo podłoga krucha) czeka boss.

Boss: Olivier

Stwór absorbuje wszelkie elementarne ataki, a dodatkowo zakłada Poison i Disease, stąd trzeba go tłuc fizycznie (lub czarem Devestate) i robić to bardzo szybko, aby trucizna i blokada czarów leczących nie zabiła nas przed czasem.

Za bossem kolejna zagadka - trzeba zamrozić trzy statuy i nadepnąć na przycisk przy czwartej. Kolejno drzwi można otworzyć tarowując przycisk w ścianie po lewej, zaś dalej ponowna zagadka z kolorami (można posłużyć się Freezer Doll dla szybszego dobiewania gier) Hmm... ile razy można walczyć z tym samym przeciwnikiem?

Boss: Janus

Gostek wyposażony jest w wiele sprzyjających efektów, tak więc od razu rzucamy a niego Eraserem, bo inaczej może być krucho. Kontrolując ilość HP tłuczemy go czym popadnie, zaś po wake otrzymujemy medium Lucky Hand.

Aby wywołać potwora grasującego w okolicach Dune Canyon, należy konno pojeździć po mapie i czekać na zielony "!" (nie anulować go)

Boss: Diobarg

Tylko z pozoru wygląda na mocnego przeciwnika, gdyż oprócz dużej obrony nie dysponuje jakimiś specjalnymi zdolnościami. Tłuczemy po prostu do skutku, najlepiej czarami i przedmiotami typu Ice i Wind. Za pokonanie stwora otrzymujemy 15 Dragon Fossils, które już niedługo okażą się bardzo przydatne. Dodatkowo, od tej pory owe przedmioty będziemy dostawać jako nagrody w normalnych (losowych) walkach

Po powrocie na stację Dune Canyon ponownie zagadujemy Simona, a wspomni na o specjalnych zagadkach logicznych, która z nudów ułożył od tej chwili dostępne stają się piramidy z Millenium Puzzle.

Po powrocie do East Highlands nadchodzi czas na splądrowanie Gemstone Cave. Wysadzanie ścian? Jak to w kopalni bywa. Wielki głaz leżący na drodze trzeba wpierw rozgrzać serią z Tindercresta, a potem szybko odłożdzić Freezer Doll i dokończyć wiarusikiem bombek. Za jedną z pękniętych ścian znajduje się drugie wyjście z kopalni, wróćmy to w późniejszym czasie. Idąc dalej spotykamy się z "nieprzejemością" ze strony May'i - musimy się teraz trochę wspinać. W grocie z dziurami wskakujemy w prawą dolną i zebrawszy fanty docieramy do miejsca przeznaczenia.

Boss: Maya, Todd, Alfred, Shady

Blondyna występuje tutaj w swej magicznej wersji, stąd często czaruje i to całkiem nieźle, gdyż atakuje naraz całą drużynę. Jeśli mamy jakieś elementarne protekcje u mediumów, to koniecznie zużyjmy na nie punkty PS Oczywiście priorytetem jest Todd - można mu podpalić jego aro, aby szybciej padł, o następnie zajmujemy się Mayą.

Obie misje zakończone, wracamy więc do Humphrey's Peak. Pod latarnią na środku stoi pewien gostek (Albert) - zagadany daje nam zlecenie na odzyskanie pewnego artefaktu i namiary na nowe ruiny - Faraway Lands.

Na miejscu, parę pomieszczeń od wejścia naturalnymi na wygnisty piec, tak więc stajemy na płycie otwierającej potomisko i w szybkim tempie strzelamy do środka serią z Tindercresta (aż się zapali ogień). Windą dalej już uruchomiono, potem należy uczepić się krotownicy i zeskoczyć na przycisk w podłodze. Za drzwiami powyżej znajdujemy narzędzie Mighty Gloves dla Clive'a, choć nie tylko.

Boss: Vacuumon

W sumie nie jest to boss, lecz a mamę zwykły przeciwnik, w dodatku wrażliwy na Thunder, więc nie powinno być problemów. Problem jednak w tym, że zostajemy przerzuceni przed wejście do labiryntu i musimy przejść ten kawałek jeszcze raz.

Dalsza droga to korzystanie z nowej zabawki Clive'a, którą przedstawiamy jedno (szare) lub popychamy inne (niebieskie) bloki stojące nam na drodze lub konieczne do przyciśnięcia jakiegoś knefla. Należy pamiętać, że jedne bloki można ustawiać na drugich, jeśli na podłodze nie ma miejsca. W końcu docieramy do celu, zabieramy Kizim Fire i...

Boss: Asgard i Melody

Najważniejszą sprawą w tej walce jest... przeżyć. Nie silcie się na atak - Asgardowi nic nie zrobicie, a Melody, która do niego dołącza, zastania się galaretą w razie czego. Po paru rundach robi się wyżwo kończącego walkę ataku. Oczywiście cudem uchodzimy z życiem i musimy gościowi nadepnąć jeszcze raz.

Boss: Asgard

Pozbawiony większości mocy może tylko atakować fizycznie, więc nie stanowi większego zagrożenia, a po otrzymaniu odpowiednich obrażeń ucieka wraz z Melody.

Po scenka wracamy do Humphrey's Peak.

Otrzymując od Alberta zapłatę dostajemy nowe zadanie - zanieść ów Kizim Fire do siedziby "sekty", czyli Ark of Destiny. Jeśli do tej pory jeszcze nie walczyliście z Diobargiem w okolicy Dune Canyon, to teraz jest najwyższa pora, gdyż zdobyte na nim 15 sztuk Dragon Fossils konieczne jest do wykupienia pojazdu pustynnego (Sandcraft) od laski prowadzącej sklep z bronią w Jolly Roger. Po zakupach i wypytaniu mieszkańców Rogera o położenie Arki, wsiadamy na pokład pojazdu (stoi na plaży) i kierujemy się na wiadomą wyspę. Po drodze rodzą jeszcze nie zwiedzone okolicy, gdyż przed upgradem broni Sandcrafta niektóre stwory pustynne mogą okazać się zbyt mocne.

Na miejscu kierujemy się do sali na końcu korytarza na wprost, gdzie po scence dostajemy kasę oraz nowe zadanie, którego szczegóły poznajemy od Alberta (przybył to wraz z nami). Ruszamy do Survey Point #17 (wysiadamy na pobliskiej plaży).

Na miejscu nic szczególnego - parę koryturzy od wejścia czeka nas pierwsza walka.

Boss: Donkey, Hound, Feline, Flier

Stwarki bawią się różnymi, w sumie niegroźnymi czarami, sporadycznie atakując - wykończać ich w dowolnej kolejności, choć wpierw najlepiej Donkey'a.

Dalej czeka nas rzecz niełypowa - współpraca z Mayą przy przechodzeniu labiryntu. Polega to głównie na zapalaniu pochodni z Tindercrectu, podczas gdy blondyna otwiera przejścia stojąc po kneflach w podłodze. Za trzecim razem jest najtrudniej, gdyż przeszkadza nam spychający nas blok, który jednak można na chwilę powstrzymywać ciągłym ostrzałem. A dalej oczywiście...

Boss: Humpty i Dumpty

Humpty leczy swego kolegę i wspomaga czarami defensywnymi ich obu, zaś Dumpty walí całą gamą czarów elementarnych (w całą drużynę). Nie jest lekko.

Najprostszym sposobem jest użycie summona z mediom Flash Hit, najlepiej przy pełnym pasku FP (użyć wcześniej Full Carrot lub kilka Mini) i to przez postać o wysokim współczynniku magii (Gallows lub Virginia), gdyż Dumpty jest wrażliwy na Light i to powinna go zabić.

To oczywiście jeszcze nie koniec, gdyż parę pomieszczeń dalej musimy ustalić, kto zabierze fanty z tego labiryntu.

Boss: Maya, Todd, Alfred i Shady

Tym razem blondyna występuje w wersji wojowniczki i niełzo atakuje, choć oczywiście największe zagrożenie stanowi jak zwykle Todd. Po słuszeniu gościa zabieramy się za Mayę, której w żadnym wypadku nie należy atakować czarami (mocna kontra), a potem gnoimy pozostałych.

To Virginia zawsze musi coś zepsuć... o my musimy się wydostać z labiryntu w czasie poniżej 15 minut (liczą się również walki) Po niezłych udanej misji automatycznie wracamy do Ark of Destiny, gdzie od Alberta dowiadujemy się o położeniu Boot Hill. Przed wyjazdem warto odwiedzić dostępną już bibliotek w Ark i poprzeglądać książki dla dodatkowej scenki.

Boot Hill to rodzinne miasteczko Virgine, tak więc po rozpytaniu jego mieszkańców (dają informacje odnośnie stacji South Farm oraz dwóch stołut wskazujących położenie jakiegoś labiryntu) ładujemy się do willi na wzgórzu, by przywitać się z krewnym dziewczyny. Po scenkach opuszczamy ostatnią, o po kolejnej scence przy wyjściu bierzemy kurs na Baskar Colony (pociągiem lub Sandcraftem).

Po miejscu zagadujemy bobcie w świątyni i po rozmowie kierujemy się do owego shrine - infinitum. Po zabawie w kręcanie korbami (w prawo), w pomieszczeniu dalej trafiamy na strażnika

Boss: Pyzodrake

Jeśli przed walką wyposażymy postacie w protekcję przed ogniem, to nie będzie problemu, w przeciwnym razie trzeba się trochę nameczyć. Przeciwnik jest wrażliwy na Ice, lecz potrzebowany lodem aktywuje potężny czar ogniowy (na wszystkich). Tłuczemy więc fizycznie lub fizyczny się z obrażeniami.

Po walce trochę przenoszenia bloków i tworzenie pomostu (za pomocą Mighty Gloves), za którym Gallows musi zbudować charakterystyczny przełącznik. Teraz trochę kombinowania Boomerangiem aktywujemy "grzybka" pod mostem i wchodzimy na drogę wahadła, aby zrzucić nas na przełącznik z boku. Z drugim wahadłem robimy tak samo i po zbadaniu knefla Gallowsem przechodzimy pomiędzy obomu do następnego pomieszczenia. Po zabawie z kołami zębatymi docieramy do sali z pochodniami ułożonymi na

PODRÓŻE MARTINY



Po rozmowie z małą Martiną w barze w Claiborne, możemy spotkać ją (i porozmawiać) w następujących (kolejnych) lokacjach.

- WestWood - na poranie
- Little Rock - w barze
- Little Twister - przed saloonem
- Humphrey's Peak - wpierw w domu po prawej, a po rozmowie z lokatorką tego domu i Martiną, a następnie wyjściu i powrocie do lokacji, na placu obok studni
- Jolly Roger - w saloonie
- Ballack Rise - przed barem
- Laxisland - na piętrze gospody, przy łóżku odnalezionej matki. Aby teraz pomóc Martinie, należy ponownie udać się do Humphrey's Peak i porozmawiać z jej samą lokatorką, u której dziewczyna mieszkała, a następnie dwukrotnie odwiedzić piętro gospody w Laxisland
- Claiborne - do tawczynia wraz z matką wracam do domu - quest ulega zakończeniu



ENCOUNTER GAUGE I MIGRANT LEVEL

Za każdym razem, gdy drużyna spotyka przeciwnika, pojawia się charakterystyczny "I" i jeśli w tym momencie zostanie naciśnięte "Kółko", do walki nie dochodzi, choć kosztem utraty części punktów z obręczy w lewym górnym rogu ekranu (ENC Gauge). Ilość dostępnych punktów (o 10 za każdym razem) można zwiększać dzięki przedmiotom o nazwie Booster Kit. To, ile utracimy punktów z ENCG, zależy od siły przeciwnika - im większa, tym wyższa nasza strata. ENCG można regenerować przez zbieranie białych kryształów lub sen. Z drugiej strony istnieje drugi wskaźnik, a mianowicie Migrant Level (duża cyfra w obręczy ENCG), określający swoistą "siłę podróżniczą" drużyny, czyli skuteczność unikania walk. Im wyższy Migrant Level, tym mniej punktów tracimy przy unikaniu starć z przeciwnikami o tej samej mocy, aż w końcu (przy dużych wartościach ML) anulowanie walk staje się czynnością darmową (pojawiający się wykrzyknik jest koloru zielonego). Poziom Migracji zwiększamy dzięki przedmiotom o nazwie Migrant Seal. W grze są również starcia, których unikać nie można (walki z bossami lub ataki z zaskoczenia - Ambush i Danger) i na nie ani ENCG ani ML nie mają wpływu

Booster Kit można znaleźć w następujących miejscach:

- Ka Dingel - w jednym z bocznych pomieszczeń sali za walką z Traskiem (w skrzyni na Duplicator)
- Yggdrasil - na górze pomieszczenia z chowającymi się platformami (w skrzyni na Duplicator)
- Abyss - nagroda za pokonanie bossa na 30 piętrze labiryntu
- na mapie świata, na współrzędnych (13150,25050)

Do znalezienia jest 10 sztuk Migrant Seal:

- Jolly Rogar - w wielkiej skrzyni po prawej od wejścia, trzeba wysadzić jej ścianę od strony ulicy
- Serpent's Coils - w jednym z pomieszczeń (za korytarzem po wejściu drabiną)
- Lunatic Garden - w głównej sali za drzwiami na Duplicator (trzeba użyć Steady Doll)
- Doomed to Obscunty - w pomieszczeniu na samej górze, tam gdzie zarwała się podłoga (trzeba użyć Steady Doll)
- Fortune Gear - na końcu korytarza biegnącego na północ (dołem), w skrzyni na Duplicator w pokoju ukrytym za kruchą ścianą (trzeba użyć Bomb)
- Nidhogg Pass #1 - w pomieszczeniu pod salą z "kruchym" mostem (trzeba ostrożnie wejść na środek i spowodować zawanie się, aby spaść na platformę poniżej)
- Little Rock - na górze rusztowań, za wyrwą w nich (trzeba użyć Galecrestu)
- Ballack Rise - w beczce stojącej w pokoju na piętrze gospody
- Fila del Fia - za ukrytym przejściem (użyć Bomb na pękniętej ścianie) w pomieszczeniu z niestabilną podłogą
- Dim Root Path - za drzwiami (po prawej) pomieszczenia z czterema pomarańczowymi blokami
- Fallen Sanctuary - za zamkniętymi drzwiami w pomieszczeniu z pomarańczowymi kryształami i przełącznikiem na podłodze (należy zmienić 1 kryształ w blok i przenieść go dzięki Mighty Gloves na knefel)
- World's Footprint - w jednym z pomieszczeń znajduje się przejście zablokowane pomarańczowym i zielonym klockiem. Pomarańczowy usuwamy Changecrestem, zielony przestawiamy Mighty Gloves.
- Mimir's Well - w jednym z bocznych pomieszczeń zamkniętych drzwiami na Duplicator.
- Millenium Puzzle 16
- na mapie świata, na współrzędnych (7550,7950), (15900,16210), (7570,13770), (22890,9300) i (6500,11300) Konieczna jest posiadanie item Scope

MILLENNIUM PUZZLE

Od wspomnianego w opisie przejścia momentu odwiedzin Dune Canyon staje się możliwe wykrywanie specjalnych budowli oraz rozwiązywanie zawartych w nich łamigłówek. Za nasze wysiłki dostajemy oczywiście nagrody, którymi są zazwyczaj różnorakie Gears (przedmioty umożliwiające na używanie dodatkowych Personal Skills w mediumach), jak również taki np. Teleport Orb (umożliwia teleportację do wybranego miasta), który otrzymujemy po rozwiązaniu zagadki w MP#14.





SECRET GARDEN

Tą bonusową lokację można odkryć stosunkowo wcześnie (leży za uskokiem w okolicach Midland Station - patrz mapa), aby jednak ukończyć dotyczący jej quest, konieczny jest odpowiedni poziom doświadczenia [illegible] Level, o [illegible] na teren [illegible]

Labi[illegible]

[illegible] (jak [illegible])

Boss: Ring Keeper

[illegible]

Nie wes[illegible] do [illegible] tak wysokiego Migrant Level [illegible]

Od tej pory możemy tu sadzić [illegible] (Berry) [illegible] pozyskiwanie tak cennych [illegible] (Berry), gdyż jak wiadomo nie można ich nigdzie kupić. Dodatkowo nasze uprawy można wzbogacać poprzez opcję Breeding (zwiększa się prawdopodobieństwo uzyskania plonów, które dla każdej z roślin jest inne), choć wymaga to poświęcenia części zgromadzonych dóbr.

kształt zegara - musimy teraz za pomocą Tindercrestu zapalić wszystkie (pojedynczo) w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek (poczynając do wskazującej godz. 1). A dalej stary znajomy.

Boss: Asgard

Rozegrać musimy z nim dwie walki. Podczas pierwszej jest dziecinnie prosty (coś mu zawaliło), jednak w czasie drugiej naszym zadaniem znów staje się przeżycie kilku pierwszych tur. Po starciu otrzymujemy medium Cosmic Cog.

Po powrocie do Baskar musimy teraz odnaleźć dwie statuły, o których wcześniej już była mowa. Zaznaczyłem je na mapie, tak więc nie powinno być problemów, a gdy zadanie już zrobione, udajemy się w stronę Nidhogg Pass. Wejścia są dwa i musimy zaliczyć oba z nich, a każde pilnowane jest przez... zgadnijcie kogo?

Boss: Nidhogg

Stwór atakuje głównie za pomocą technik zakładających negatywne statusy (confusion i misery), tak więc konieczne jest posiadanie odpowiednich zabezpieczeń lub przedmiotów leczących. Warto wykorzystać wrażliwość bossa na Light oraz Dark i potraktować go czarem Spectre lub gemami.

W jednej odnodze musimy wykazać się zręcznością w sterowaniu Boomerangiem (aby się odbił od ściany i spadł na "grzybka") oraz pozapalać Tindercrestem parę pochodni (z różnych wysokości), w drugiej zaś przydają się Mighty Gloves. Na końcu każdej z nich znajduje się dźwignia, która otwiera wiodące dalej wrota.

W bocznym pomieszczeniu następnej sali znajdujemy drugi Tool dla Virginii - Gale Crest, który oczywiście często-gęsto używamy w czasie przejścia czekającego nas labiryntu. Jedna z łamigłówek polega na dotarciu wpierw do wajchy na dole pomieszczenia (przesunie się blok), a następnie użyciu Gale Crestu w drodze powrotnej, aby "przelecieć" nad panelem w podłodze, inna zaś na takim ułożeniu klocków, aby tworzyły drogę, po której można "przelecieć" nie zatrzymując się na skrzynkach po drugiej stronie. Kombinacji Gale Crestu i Mighty Gloves używamy jeszcze dwa razy, nim docieramy do pilnowanego wyjścia.

Boss: Leehalt

Gość nic nie robi, lecz i tak jest niebezpieczny, gdyż jakikolwiek zadamy mu damage, taki nam natychmiast odda. Na szczęście nie liczy on całkowitych obrażeń zadanych przez Gatling, więc można go tym potraktować. Tak więc atakujemy i leczymy straty - aż do skutku. To jednak nie koniec.

Boss: Balazs

Co turę przeciwnik stosuje atak odejmujący zawodnikom połowę aktualnych HP i jednocześnie czyni się odpornym na nasze ataki, tak więc należy atakować go przed jego kolejką - najszybszą z postaci lub Jetem po zastosowaniu Acceleratora (można wcześniej potraktować bossa z Decelerate). Po walce wreszcie opuszczamy labirynt.

Akcja przenosi się do stojącego w gęstym lesie Greenlodge (nie zaznaczony na mapie), gdzie po odpoczynku ruszamy na zwiedzanie. Na polanie przy jeziorze znajdujemy wysoką wieżę - to Yggdrasil, cel podróży.

Usuwając przeszkody na naszej drodze (lasery tylko za pomocą Tindercrestu) docieramy do pierwszego ze starych znajomych.

Boss: Melody

Jej specjalnością jest trucie (dosłownie i w przenośni), warto więc wcześniej zabezpieczyć większość postaci przed Poison. Od każdych zadanych lasce obrażeń zostaje odjęte 350 punktów, stąd trzeba jej zadawać damage powyżej tej granicy. Trikiem jest tutaj wystawienie np. Clive'a bez protekcji na Poison i założenie mu czaru Valiant, wówczas będzie on zadawał tym większe obrażenia, im mniej posiadać będzie HP (trzeba tylko uważać, by nie "kipnął"). Kolejna zagadka, na jaką trafiamy, może sprawić sporo trudności. Nie jestem do końca pewien, ale za pomocą Freezer Doll należy "przejechać" po rzędach biegnących z góry na dół, a Tindercrestem z prawej na lewo - to powinno otworzyć drzwi. Parę pomieszczeń dalej znów używamy „zamrażacza", strzelając z niego do dziur w ścianach, a potem kolejna konfrontacja.

Boss: Malik

Jego specjalność to oczywiście zakładanie amnesia, disease i misery (czyli Tri-injury), confuse na wszystkich oraz dodatkowo średniej mocy atak na całą drużynę. Bardzo wkurzający, jeśli nie mamy odpowiednich protekcji. Na początek oczywiście Decelerate i można atakować.

W kolejnym pomieszczeniu należy rozwalić ścianę naręczem bomb, potem trochę przestawiania klocków i wreszcie ostatni z trójki.

Boss: Leehalt

Taki sam, jak poprzednio, choć czasem już atakuje, na 1 HP ma nieco więcej. Po nim zaś...

Boss: Janus

Tutaj także bez zmian - Dark Spear na jednego i Negative Rainbow na wszystkich. Leczyć się i atakować do skutku. Po walkach kolejna zagadka - należy zapamiętać kolejność, z jaką zapalają się światła i dokładnie ją odwzorować. Parę pomieszczeń dalej dłuższa scenka, po której następny problem - światła należy zapalić w kolejności: wsch, pd-zach, pn-zach, pd-wsch, zach x2, środkowe, wsch i pn-wsch. W końcu dochodzimy do finalnego starcia.

Boss: Melody, Malik i Leehalt

Bardzo prosta walka. Przeciwnicy używają tylko Eliminate Scanner, który to atak zabiera do 200 dmg, zaś ich specjalne zdolności gdzieś przepadły. Po starciu i scenkach przechodzimy do następnego rozdziału.

ROZDZIAŁ 3

Przenosimy się do Boot Hill - po zejściu na dół wychodzimy z domu i rozpytujemy mieszkańców otrzymując przydatne informacje (m.in. o Gunner's Heaven). Celem naszym jest Ark of Destiny - po otrzymaniu misji również zagadujemy, kogo się da (info o Ballack Rise), zaś Albert informuje nas o położeniu Iron Dragna's Nest. To nasz kolejny cel.

W jaskiniach czeka na nas Helga (objaśnia misję) oraz kilka standardowych zagadek (wajchy i przełączniki), zaś pod koniec znajdujemy nowy gadżet dla Jeta - Radical Sneakers. Za pomocą tych butów wskakujemy na platformę powyżej i aktywujemy lewarem ładunki wybuchowe. Mamy teraz 20 minut na wydostanie się z labiryntu, co czynimy korzystając ze specjalnych paneli do skakania z pomocą naszych nowych butów. Oczywiście nic nie ma za darmo - tuż przy wyjściu czeka na nas strażnik kopalni.

Boss: Buer

Przydaje się ochrona przed paraliżem, a sam boss jest nie do ruszenia, póki nie potraktuje się go czarem Spectre (lub Light Gemem) - wówczas pora na strzelanie.

Po powrocie do Ark of Destiny zgłaszamy się do Helgi (stoi na schodach po lewej) po nagrodę, a potem jedziemy do Baskar, by znów pomęczyć staruszkę. Zostajemy skierowani do nowej lokacji - World's Footprint. Na miejscu czekają nas głównie scenki, chociaż zagadek też kilka. Kamienne tablice należy czyścić za pomocą Freezer Doll, zaś zagadka z panelami na podłodze polega na naciskaniu ich w podanej na tablicy kolejności, traktując owe panele jako układ współrzędnych 3 na 3 (górny rząd cyfr to linia pionowa). Ostatnie puzzle polegają na stawianiu klocków na odpowiadające im kolorami płytki, z tym że białą należy położyć na czerwonej i potraktować ją z Tindercrestu. Wracając z ostatniego pomieszczenia trafiamy na starych znajomych, którzy przywołują nowych przeciwników.

Boss: Scarecrow, Steamgear, Leonhardt

Pierwszy czasami uderza atakiem powodującym Fallen (ma stałego Reflecta, więc nie rzucać w niego czarami), drugi czasem zakłada Confuse, zaś trzeciego należy zatłuc w pierwszej kolejności, gdyż leczy pozostałych (najlepiej czarami, gdyż jest wrażliwy na wszystkie żywioły).

Po walce wracamy do Baskar, gdzie dostajemy Map Shed, na której (użyć z menu) zaznaczona jest nowa lokacja - Ruins of Dreams. Sandcraftem docieramy na wiadomą wyspę. Aby się chwycić kratowanej platformy w pierwszej sali, należy skorzystać z Radical Sneakers (nie ostatni raz w tej lokacji), zaś w dalszych pomieszczeniach musimy wysadzić bombami trzy lasery, a dostępne knefle naciskać spadając na nie (ze zwisu) lub taranując z rozbiegu. Po przeprawie przez chowającą się półkę (należy rzucić Boomerangiem w okolicznego "grzybka") czeka nas przeprawa z bossem.

Boss: Humbaba

Ugh, jeśli przynajmniej jedna z postaci nie posiada odporności na Fallen, to walka może się skończyć bardzo szybko, gdy jego Humbaba Curse wejdzie we wszystkich (używa na początku i co 3 tury). Na szczęście jest on bardzo wrażliwy na wszelkie ataki elementarne, stąd można go wykończyć bardzo szybko (jeśli się przeżyje).

Po wyjściu i scenkach ponownie udajemy się do Ark of Destiny, gdzie od znajomej Helgi otrzymujemy namiary na Fila del Fia. Na miejscu, w jednym z pierwszych pomieszczeń znajdujemy trzecie narzędzie dla Clive'a - Grappling Hook. Tradycyjnie używamy naszego nowego nabytku do przejścia większości puzzli w tym labiryncie, poprzez zaczepienie się o zwisające z sufitu bloki i przeskakiwanie na wyższe poziomy (w jednym miejscu trzeba sobie podstawić skrzynię do zeskoku). Parę pomieszczeń dalej walka.

Boss: Chameleon Man

Przeciwnik jest odporny na ataki fizyczne, jednak potraktowany lodem (Refrigerate lub Ice Gem) traci tę zdolność (przynajmniej do następnego ataku). Jest to kolejny stwór stosujący technikę powodującą natychmiastową śmierć, ponadto zakłada Misery, co na szczęście nie jest tak groźne. Po walce kolejna zagadka - przekręciwszy korbą na górze wiszący pod sufitem "grzybek" natychmiast zamrażamy pokrętło, a następnie schodzimy i strzelamy z Hooka w ów przełącznik (można też spróbować zdążyć przed obrotem "grzybka", lecz jest to trudne). Wreszcie dochodzimy do ostatniego pomieszczenia - po zbadaniu konsolety i scenkach opuszczamy labirynt.

Kierując się wskazówkami z jednej ze scenek odwiedzamy Claiborne, gdzie od mieszkańców (a zwłaszcza gościa w ARMS) dowiadujemy się o położeniu Caging Tower, która staje się naszym kolejnym celem. Na miejscu witają nas dziwaczne przeszkody - "wciągające" bańki (trzeba kręcić gałką, aby się wydostać), które jednak można unieszkodliwić wysadzając biały generator. Poza tym trochę skakania, a za drugim pokojem z "bańkami" spotkanie na szczycie.

Boss: Maya, Todd, Alfred i Shady

Ile jeszcze? Tym razem jest znacznie trudniej, a to z powodu, iż towarzysze Mayi potrafią używać mocnego ataku łączonego, a sama blondyna występuje w wersji stosującej wysoce powerowe ARMS. Oczywiście znów jako pierwszego eliminujemy Todda, potem jednak dla bezpieczeństwa usuwamy Alfreda i Shady'ego, gdyż Maya zaczyna używać niezwykle silnego ataku, gdy jej HP spadnie do niskiego poziomu (a wówczas jej pomagierzy są niemile widziani). Na szczęście to już ostatnie starcie z rodziną Schroedingerów. Po walce, za pomocą Sneakersów aktywujemy windę (skok na przycisk), którą wjeżdżamy na piąte piętro (warto też na pierwsze, aby wyjąć ze skrzyni Black Pass - przepustkę do tajnego sklepu w Little Twister). Dalej kolejne bańki i generatory, aż w końcu... pułapka. Na szczęście obywa się bez walki.

Naszym zadaniem staje się teraz uratowanie Mayi, wpierw jednak jedziemy do Claiborne, gdzie po wypytaniu właścicielki hotelu i dzieciaka w domu po prawej włącza się scenka przy wychodzeniu z miasta. Aby ruszyć z odsieczą, konieczne jest zdobycie latającego transportu. Ruszamy do

ANOMALIA

- **Poison** - postać regularnie traci HP w trakcie walki, status ten utrzymuje się również po starciu, lecz HP ubywa mniej
- **Disease** - postać nie może regenerować HP zarówno poprzez przedmioty i czary leczące, jak i dzięki VITality. Status ten również utrzymuje się po walce
- **Amnesia** - postać nie otrzymuje doświadczenia, status ten trwa też po walce
- **Misery** - albo inaczej "Downhearted", czyli blokada Arcana i technik FP oraz spowolnienie przyrostu FP do 1 punktu na każdą akcję
- **Sleep** - postać zostaje uśpiona na kilka tur, choć czasami może zbudzić się wskutek otrzymania obrażeń
- **Paralysis** - postać zostaje sparaliżowana na kilka tur
- **Confusion** - postać podejmuje działania z własnej inicjatywy, czasami atakuje swoich towarzyszy.
- **Bronse** - RFX postaci spada do minimalnego poziomu (walczy jako ostatnia), brak przyrostu FP
- **Glass** - postać zostaje zamieniona w szkło (na stałe - aż do wyleczenia), może zostać zabita (dostać status Fallen) zwykłym atakiem fizycznym, zaś jej FP spada do 0
- **Fallen** - postać pada nieprzytomna, jeśli pozostaje tak do końca walki, to po je[illegible] automatycznie dochodzi do siebie na 1 p[illegible] lecz jej max H[illegible] staje zmniejszone do [illegible] Aby [illegible] Nectaru lub [illegible]
- **Explosion** - [illegible] jakąkolwiek akcję ulega [illegible] również [illegible] zost[illegible] postaci [illegible] tego nie da się usunąć w [illegible]



Jolly Roger, gdzie od gościa na pomoście dowiadujemy się o mieście Laxisland, aby jednak tam dotrzeć, należy usunąć skały blokujące dostęp do drugiej części pluszczystego oceanu. Pora teraz najwyższa na porządne upgrade'owanie naszego Sandcrafta (w sklepie z bronią), zwłaszcza pod względem oręża (najlepiej Ark Smasher Cannon), gdyż musimy pokonać strzegącego przejścia potwora. Podjeżdżamy do skał i aktywujemy walkę.

Boss: Balal Quo Naga

Przeciwnika należy wykończyć jednym dobrym atakiem (gdyż inaczej całkowicie się uleczy), tak więc zaczepiamy go hakiem, przyciągamy i wygarniamy serię z całego magazynku. Po walce dostajemy Suitcase (do wykorzystania już niedługo), a skały ulegają zniszczeniu. Jedziemy do Laxisland.

Wypytawszy mieszkańców miasta zagadujemy Gallowsem gościa prowadzącego ARMS, a podaruje nam nowy tool o nazwie Kramer Dolls i poinformuje o smoczym legowisku. Przy okazji można zaczepić Rosswella (taki gość na ścieżce po lewej), który zacznie bredzić coś o przybyszach z kosmosu - jest to zapowiedź przyszłego sub-questu (Telepath Towers). Ruszamy do Dragon's Lair.

Na miejscu czeka nas wyłącznie wspinaczka drabinami oraz robienie dziur w ścianach za pomocą bomb, więc opisywać

dokładnie tego nie będę. Uważnie należy przy tym na wyzwany wulkaniczne, gdyż powodują obrażenia. W końcowym pomieszczeniu używany nowej zabawki Baskerczyka.

Boss: Lombardia

Atakować zaczyna dopiero po założeniu sobie pozytywnych statusów, które i tak usuwany mu Eraserem i atakujemy do skutku. Gdy walka się kończy, musimy odpowiedzieć smokowi na cztery pytania. Udzielamy tylko i wyłącznie następujących odpowiedzi. 'I want what you want', 'Yes', 'I will give you something more' i 'Something to quench your desire'. Yeah! Mummy Transformers!:)

Mając latający transport można zrobić wiele .. Na początek możemy nadrobić zaległości w paru subquestach oraz zacząć zbieranie mediumów trzeciej odsłon, która są konieczne do ukończenia gry. OK, na początek znajdujemy i odwiedzamy Gunner's Heaven, o którym słyszeliśmy w Boot Hill. Jest to swego rodzaju oranż, na której rozgrywane są starcia z kilku bg. Na szczęście musimy zaliczyć tylko najniższy z nich, czyli pokonać wszystkie potworki łącznie w mniej niż 26 tur. Nagrodą jest Item Scope - przedmiot wykrywający rozsiane na terenie mapy przedmioty (bez tego dodatku radzi ich na "łopie").

Odwiedzamy teraz następujące miejsca:

- Gemstone Cave - po wydostaniu się na zewnątrz wspomnianym wcześniej drugim wyjściem z jaskiń, używamy radaru (mając Item Scope), a znajdujemy Lion Idol
- God's Hideout - w pomieszczeniu z niestabilną podłogą używamy Radical Sneakers, aby dostać się do drabiny wiodącej do pokoju, w którym znajdujemy Wolf Idol
- Jolly Roger - Suitcase otrzymaną za pokonanie Bidal Quo Nogo oddajemy właścicielce ARMS, za co otrzymujemy Goddess Idol
- Abyss - a lokację tą dowiadujemy się w Little Rock, jednak dostać się do niej możemy dopiero dzięki Lombardii. Wnętrze tego labiryntu składa się ze 100 losowo generowanych poziomów, jednak my musimy przejść tylko 10 (i tyle tylko jestośmy w stanie - stwierdzi na dalszych poziomach są na razie zbyt pokerne). Na każdym z tych poziomów musimy zebrać wszystkie kryształy, aby otworzyć przejście, zaś na dziesiątym w portalu czeka boss.

Boss: Ephrem Zein

Na początku każdej tury przeciwnik zakłada sobie specjalną tarczę, która nie tylko ochrania go przed obrażeniami, lecz również powoduje mocną kontrę (atak typu Light na wszystkich) każdego ataku lub czaru (zresztą nas stałego Reflectu). Najlepszym rozwiązaniem jest takie spowolnienie Clive'a, by atakował on już po zdjęciu przez bossa owej osłony, a wtedy nie narazi nas na kontratak. Za wygraną walkę otrzymujemy Dragon Idol i opuszczamy labirynt.

Mając już wszystkie Idola ruszamy do Fallen Sanctuary i wchodzimy na górę, tam gdzie zdobywaliśmy pierwsze medium. Korzystając z Radical Sneakers wskakujemy na schody wiodące do pozostałych czterech pomników, gdzie po użyciu odpowiedniego Idola stajemy do walk z Guardianami

Boss: Justine

Jego super atak powoduje natychmiastową śmierć, lecz nas na tyle niską skuteczność, że w większości wypadków przyzywają wszystkie postacie (mimo to warto mieć ochronę przed Fallen). Pozostałe techniki nie wyrządzają zbyt wielkich szkód, więc nie powinno być z gościem problemów. Po walce dostajemy medium Brave Seal.

Boss: Raftina

Co prawda jej super technika (summon) jest czarem leczącym, to i tak nie jest wesoło, gdyż Raftina zakłada postaciom wrażliwość na żywioły (nawet gdy mieliśmy wymaksowane odporności), a następnie atakuje skopiowanymi od nas czarami. Przydaje się rzucenie masowego Protecta (Extension Gallowsa) i często trzeba się leczyć, zaś członkom zawodnikom warto założyć Valianta, aby jak najszybciej pokonać przeciwniczkę. Nagrodą jest medium Love Charm.

Boss: Lucaid

Jego masowy super atak posiada charakterystykę Dark, potrafi na również pobierać HP od zawodników, aby dodawać sobie. Mimo "ciemnej" charakterystyki nie jest wrażliwy na Light, więc pozostaje tylko Valiant i atakowanie ostałbionymi postaciami. Nagroda to Lust Jew.

Boss: Zephyr

Najgroźniejszy z całej czwórki. Jego super atak jest typu non-elemental, zadaje masakryczne obrażenia, a boss używa go tak często, że czasami nawet dwie tury pod rząd, co równoznaczne jest z koniecznością użycia Gimmel Coin do powtórzenia walki. Jakby tego było mało, w przerwach zakłada postaciom status Explosion, czyli gwarantowano kolejne obrażenia. Tutaj naprawdę trzeba liczyć na szczęście, czyli na niską częstotliwość 'summona' i Explodera, pozytywnych statusów prócz Valianta zakładać się nie opłaca (za często się ginie) i ogólnie do tego starcia należy przystąpić po skompletowaniu i wyekwipowaniu poprzednich mediumów. W końcu Hope Shard jest nasz.

Czas przygotować się do odzyskania Mayi, lecimy więc do Dissection Facility. W środku czeka nas przede wszystkim przepychanie wielkich bloków (za pomocą Mighty Gloves), tak aby otwierać sobie drogę lub budować jej górne fragmenty. Po scence trafiamy na podwieszone ściany i sterujące nimi wajchy. Aby się dostać do pomieszczenia powyżej, stajemy na zaryse drugiego schowanego muru i wyrzucamy Steady Doll w kierunku najbliższej ściany, tak aby swobodnie po kontrolując dotrzeć do odpowiedniej dźwigni. Aby przejść dalej, wyrzucamy "falkę" stojąc między drugą i trzecią ścianą. Po kolejnej scence i zabawach z klocami, na drzwiami na Duplikator odnajdujemy strażników.

Boss: Sadas i Sadas Jr.

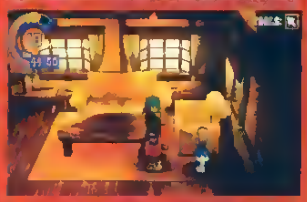
Małego nie można trafić, gdyż zasłania się dużym, tego zaś nic nie rusza, jednak po dwóch sam z siebie ginie w wybuchu raniącym drużynę, po czym zostaje wskrzeszony przez małego. Mamy więc małą chwilę na ubicie tego mniejszego, co od razu kończy walkę, można też użyć jakiegoś mocnego summona.

Po walce, w następnym pomieszczeniu podnosimy leżący na podłodze zeszyt (Paperback), po czym używamy go w menu i otrzymujemy Card Key. Po zbadaniu konsolety dalej następuje scenka, po której wracamy na zewnątrz.



CZYTANKI KAITLYN

W momencie odwiedzin Humphrey's Peak i rozmowy Clive z jego córką, można jej czytać znajdowane podczas wędrówki powieści, poprzedzielane w tomach o nazwie Adventures



Tomy te można znajdować w następujących lokacjach:

1. Dostajemy od Kaitlyn
2. Fortune Gear
3. Infinitum
4. Nidhogg Pass
5. World's Footprint
6. Fila del Fie
7. Dim Root Path
8. Demondor Pillar: Rear
9. Mimir's Well
10. Raylne Observatory - trzeba posiadać Migrant Level przynajmniej 18 i otworzyć zamkniętą Duplicatorem książkę na półce w bibliotece, a następnie pokonać ją w walce. Otrzymujemy od Catherine po przeczytaniu wszystkich poprzednich

TELEPATH TOWERS



Quest ów zaczynamy od końcówki trzeciego rozdziału gry, po rozmowie z Roswellem w Laxisland zaś polega on na znajdywaniu i niszczeniu wież komunikacyjnych (owe Telepath Towers) obcych. Ich rozmieszczenie zaznaczyłem na mapie. Zas w czasie "deaktywacji" (z każdą trzeba rozegrać walkę) mają miejsce następujące zdarzenia

- po zniszczeniu trzech - sygnał, nic specjalnego,
- po zniszczeniu pięciu - pojawiają się stwory o nazwie Creeping Chaos, których dwie należy pokonać od razu, zaś resztę można spotykać w losowych starciach (bardzo niebezpieczni, stosujący liczne anomalia przeciwnicy)
- po zniszczeniu sześciu - pojawiają się UFO, które można spotkać wpierw w walkach losowych podczas jazdy sandcraftem, później zaś (po pokonaniu odpowiedniej ich liczby) w przestrzeni powietrznej (losowe starcia w czasie lotu Lombardią)
- po zniszczeniu 10 - kolejny sygnał,
- po zniszczeniu 15 - pojawiają się mocniejsze wersje obcych
- po zniszczeniu wieży nr 0 - w przestrzeni powietrznej pojawia się Mothership, z którym można walczyć po zestrzeleniu odpowiedniej ilości latających UFO

SUNSET PEAK

Na tą stację kolejową można się dostać dopiero po zdobyciu Lombardii i tylko w jeden sposób, wymagający dodatkowo posiadania Teleport Orb (zdobycz z Millennium Puzzle #14). Mianowicie udajemy się do stacji Southfarm, gdzie wykupujemy bilet do East Highlands, przed wyjazdem zagadując (Chat) konduktora (powinien powiedzieć coś o znikającej drodze). Voila - jesteśmy na nowej stacji! Teren wokół dworca to siedlisko bardzo mocnych potworów, a po ukończeniu misji z Telepath Towers jedyne miejsce, w którym można spotkać 'obcych'.

MAPA ŚWIATA

Miasta
1 Baskar Colony
2 Jolly Roger
3 Claiborne
4 Little Twister
5 Little Rock
6 Humphrey's Peak
7 Ark of Destiny
8 Boot Hill
9 Laxisland
10. Ballack Rise

Stacje kolejowe
1 Midland Station
2 Westwood
3 East Highlands
4 Dune Canyon
5 Southfarm
6. Sunset Peak

Gunner's Heaven

The Secret Garden

Labirynty
1 Gob's Hideout
2 Den of Miasma
3 Fallen Sanctuary
4 Doomed to Obscurity
5 Ruins of Memory
6 Serpent's Coils
7 Ka Dingel
8 The Unclean Mark
9 Lunatic Garden
10 Sand Canal
11 Glimmering Emblem
12 Leyline Observatory
13 Gemstone Mine
14 Fortune Gear
15 Faraway Lands
16 Decaying Labirynth
17 Survey Point #17
18 Infinitum
19 Nidhogg Pass
20 Yggdrasil
21 Iron Dragon's Nest
22 The World's Footprint
23 Ruins of Dreams
24 Fila del Fie
25 Caging Tower
26 Dragon's Lair
27 Dissection Facility
28 Dim Root Path
29 Cradle of the Metal Gods
30 Sacrificial Altar
31 Demondor Pillar
32 Demondor Pillar-Rear
33 Mimir's Well

Millennium Puzzle #1-20
Telepath Tower #0-15
The Abyss



Lecimy teraz do lokacji, którą już zwiedzaliśmy - Ruins of Memory. W dużej sali możemy zauważyć tablicę przytwierdzoną do ściany - mur ponad nią nadaje się do zaczepienia Grappling Hooka, co też czynimy i możemy przejść do nowej części ruin. W sali za statuami badamy wpiory środkową, a następnie skrajnie lewą i skrajnie prawą, w sali z obrazem niszczymy dzieło za pomocą Tindercresta, a przy drzwiach dalej używamy Card Key. Tak stajemy się posiadaczami Tera Drop. Niestety nie dane jest nam opuścić ruin bez walki.

Boss: Leehalt, Melody i Malik

Starzy wrogowie posiadają znów swoje stare zdolności, tak więc na początek pozbywamy się najbardziej wrednego z nich, czyli Malika (po zapodaniu Decelerate), potem Melody (uwaga na Poison), a na końcu astrożnie eliminujemy Leehalta.

Po walce i scenkach dostajemy dokładne namiary na kolejną lokację, czyli Cradle of the Metal God.

Po dolocenu na miejsce okazuje się, że nie da się wejść do wykrytej budowli, gdyż chroni ją pole siłowe, lecimy więc do Ark of Destiny, gdzie "szefa" informuje nas o innej drodze do środka - przez Dim Rear Path. Koordynaty tej lokacji zdobywamy na górnym poziomie biblioteki (trzeba użyć Grapple Hooka), zaś po dotarciu na miejsce należy rakietami Lombardii rozwalić głaz broniący dostępu do środka.

Aby otworzyć pierwsze wrota, należy posiadać wszystkie 12 mediumów, jeśli więc ich jeszcze nie macie, to polecam cofnąć się o kilka akapitów. Za drzwiami znajdujemy trzecią zakładkę Virgunn - Changecrest, za pomocą której możemy zmieniać napotkane pomarańczowe bloki w kryształy odnawiające VIT (i na odwrót) oraz teleportować się poprzez strzelanie do białych gemów. Czasami trzeba ułożyć sobie takie bloki w mosty za pomocą Mighty Gloves, aby następnie przelecieć nad przerwami za pomocą Gale Cresta, a z pomocą odnawiających kryształów korzystać w celu uzupełniania VIT oraz wskaźnika ENC. Za pomieszczeniem, w którym zamienione w bloki kryształy należy ułożyć tak blisko siebie, aby po kolejnej przemianie zebrać je wszystkie nim odradzą się na panelach, wchodzimy już na teren Cradle of the Metal God.

Za pomieszczeniem ze świątkami (można je likwidować za pomocą Grappling Hooka) przygotowujemy się do starcia.

Boss: Oso

Galaretowata struktura przeciwnika czyni go odpornym na ataki fizyczne, lecz potraktowany Refrigerate (lub Ice Gemem) przybiera na chwilę stały kształt i wtedy go można uszkodzić. Przydaje się też protekcja przed paraliżem.

Za kolejnymi świątkami musimy w odpowiedniej kolejności (i to szybko) aktywować panelu na podłodze, potem zaś czeka nas unikanie laserów poprzez podskakiwanie (Sneakers) i chwytanie się krat. Kilka pomieszczeń za salą z ruchomymi platformami znów spotykamy starych upierdliwców.

Boss: Melody i Malik

To samo co zazwyczaj, goście stoją się mobni...

Po walce znów światła i lasery, na wreszcie dochodzimy do celu i kolejnego bossa.

Boss: Wyvern

Walkę tą toczymy w powietrzu, z pokładu Lombardii i jest ono swego rodzaju tutorialem powietrznych starć (które od tej pory stają się dostępne w przestrzeni powietrznej Filgaii). Nic trudnego.

Po scenkach obieramy kurs na Ark of Destiny. Po rozmowie z Lorrianem oraz innymi "kultystami" dowiadujemy się o nowej lokacji, którą można było wykryć już dużo wcześniej (chodzi po rozmowie na sprzedawcą Raykmonem) - mowa tu o Ballock Rise. Lecimy tam, a na miejsce wspinamy się na sam szczyt budowli i korzystamy ze stojącego tam teleskopu. Po wypatrzeniu celu zasiadamy za sterami Lombardii i rozpoczynamy szukanie niewidzialnej, latającej fortecy. Można ją rozpoznać po niewielkich odkształceniach powietrza, jednak i tak najlepiej co jakiś czas puszczać salwę z rakiet, gdyż ich auto-namierzanie pozwoli nam na odszukanie i zniszczenie osłony statku. Wlatujemy do Deux Ex Machina.

Generatory laserów można niszczyć na pomocą bomb, a w jednej sali trzeba wyczekać na właściwy moment na użycia Galecrestu. Po spotkaniu z Mayą sprawdzamy panel w następnym pomieszczeniu, potem kolejny i wracamy - druzyna blondyny powinna się odłączyć. Po raz drugi sprawdzamy konsolatę w ostatnim pokoju, a po odczekaniu kilku chwil (gdy się włączy odliczanie) musimy w 10 sekund wprowadzić podany nam kod. Dalej czeka nas przeswanie bloków za pomocą Mighty Gloves i rzucanie Boomerangiem do ruchomych przełączników. Za kolejnymi laserami boss.

Boss: Fafnir

Mimo, iż przeciwnik jest wrażliwy na Wind, nie radzę używać tego elementu, gdyż spotka się to z silną ripostą (dyba, że skorzystać z czaru Attachment i wywalić serię z Gatlinga Jetem lub Civem). Pomocne przez większość tur jesteśmy podkrwawi trującym oparem, które odejmują co rundę 10% HP, tak więc trzeba kontrolować stan naszego zdrowia.

Aby się przedostać na drugą stronę kolejnego pomieszczenia, należy podczepić się Grappling Hookiem do jeżdżących powyżej magnesów (uważnie obserwować rzucony przez nie cień, aby odpowiednio wcześniej wystrzelić hak), a dalej czeka kolejna starcia

Boss: Leehalt, Melody Clone i Malik Clone

Nawet z klonami strategia walki jest taka sama, co w poprzednich przypadkach, a klony zresztą zdecydowanie słabsze od oryginałów.

Po zbodaniu pobliskiej maszyny i paru scenkach ruszamy dalej. Pragnącą zniszczyć nas ściany zamrażamy, a następnie wysadzamy, a w następnym pokoju znów korzystamy z pomelu, aby wpisać tym razem 10 komend. W pomieszczeniu dalej czeka nasz finalny przeciwnik.

Boss: Siegfried

Pierwszą rzeczą, jaką musimy zrobić, jest ukradzenie gościowi Teardrop (na pomocą czaru Pickpocket), co zapobiegnie jego regeneracji. Oponent używa podobnych ataków co Janus, jest jednak znacznie wolniejszy, stąd można się po nich bez problemu leczyć.

Po starciu i szeregu scenek czeka nas jeszcze walka z latającą wersją poprzedniego bossa (Dragna Sieg), która jednak jest na tyle prosta, że nie warto jej nawet opisywać. Rozdział 3 ulega zakończeniu

ROZDZIAŁ 4

Akcja przenosi się do Baskar, gdzie po exame zagadujemy brata Gallowsa - Shane'a, zaś na koniec dostajemy info o nowej lokacji, Lecimy do Sacrificial Altar.

Po wejściu do środka (dołem) klocki blokujące drogę strącamy z bocznych parapetów na pomocą Steady Doll, potem zaś czeka nas garstwie śnieżników (Freezer) i czołganie, które zapalą się jako pierwsze, wskazując odpowiednie drzwi. Po przejściu kilku podobnych sal natrafiamy na przeciwnika.

Boss: Hydra

Aby znowelować jej zdolność regeneracji, traktujemy pocznego ogniem, o następnie używamy Refrigerate lub ataków z lodowym Attachmentem, aby szybko zakończyć żywot bestii. Warto wcześniej zabezpieczyć się przed żywiołem wody oraz nabić protekcję na Poison.

Parę pomieszczeń dalej trafiamy na niewidzialny pomost przerzucany nad przepaścią - aby go zobaczyć (przynajmniej przez chwilę), należy oświetlić sobie drogę za pomocą Freezer Doll. Dalej zaś czeka Shane i jego pupil.

Boss: Salamandra

Tym razem przydają się protekcje przed ogniem (i to bardzo), zwłaszcza o postaci, które będą atakować stwora czarami opartymi na Ice lub fizycznie z takowym Attachmentem, gdyż boss jest wrażliwy na ten element i kontruje go potężnym "zionięciem". Stopień trudności tej walki zależy więc wyłącznie od naszej odporności na Fire.

Po walce i scenkach dostajemy namiar na kolejną lokację - Demondor Pillar.

Wysadzwszy skałkę przy schodach i wykonawszy kilka skoków mumny za pomocą Changecrestu teleportować się w odpowiednim momencie na ruchome platformy. Kolejną skałkę trzeba wpierw zamrozić, potem ogrzać i dopiero wtedy potraktować z bomby. Za schodami inna przeszkoda.

Boss: Gespenst

Aby zdjąć jego osłonę, należy walnąć go czarem Spectre, chociaż naprawdę jest rzucić Requiem, co od razu kończy walkę.

Dalsze zagadki łączą w sobie używanie kombinacji Galecrestu i Radical Sneakers, czasami trzeba znów wysadzić jakieś przeszkody, a nawet lawirować pomiędzy "wężami" na podłodze, aż w końcu, po scenkach, przystępujemy do walki.

Boss: Asgard

Ochrona przed Fallen to podstawa - powinna dysponować nią każda z postaci, gdyż golem dysponuje atakiem powodującym zgon całej drużyny. Inna jego techniką obniża HP postaci o 50%, tak więc Mystic powinien być w częstym użyciu, lecz w sumie walka nie należy do zbyt trudnych (jeśli mamy protekcje).

Teraz celem naszej podróży staje się Humphrey's Peak, w pobliżu którego pojawia się druga wieża. Po wejściu do miasta Clive odłącza się od drużyny i nie chce już dalej walczyć (na szczęście niedługo na przejrzenie:), tak więc po otrzymaniu potrzebnych informacji w trójkę ruszamy do Demondor Pillar: Rear.

Od bossa dzieli nas tylko jedna zagadka, a raczej drzwi zablokowane stożkowatymi narośłami. Nie ma Clive'a - nie ma bomb, radzimy sobie jednak łamiąc górną część Boomerangiem, o następnie wskakując na resztę dzięki Radical Sneakers.

Boss: Nebiros

W walce tej co turę wybieramy żywioł, jakiego używać będzie boss w swoim mega ataku, dlatego najlepiej obserwować te elementy, na które mamy protekcje (Wind) a wejściowi postaci. Stwór jest wrażliwy na Light.

Po walce okazuje się, że Clive postanowił jednak przyłączyć się do imprezy, zaś po małym spacerze z bombami czeka go współpraca z resztą drużyny. Polega to na tym, że jedno stoją na kolorowym panelu, który otwiera odpowiadającego mu kolorem przejście dla drugiego i z kolei drugie staje na panelu, aby mogło przejść pierwsze. Wreszcie, niedaleko od docelowego pomieszczenia, drużyna powraca do pełnego stanu, zaś na końcu .. nie no bosso! Hurra!

Naszym kolejnym celem stoją się Boot Hill. Na grobie matki Virginii znajdujemy wiadomość (Last Letter) od jej ojca, wskazującą nową lokację (po użyciu z menu) - Nimir's Well. Na miejscu, zaraz po wejściu następuje scenka, po której stajemy się posiadaczami przedmiotów Dream Key oraz Old Terminal, po czym ruszamy w głąb budowli. Boczne pomieszczenia zawierają niektóre dla fabuły fanty (oraz dość skomplikowane puzzle), więc nie będę ich opisywał, zaś na końcu znajduje się kanciate, w której wpisujemy hasło "TOMORROW", aby przejść dalej. Po opuszczeniu budowli naszym celem stoją się Baskar.

Kierujemy się do domu Gallowsa, gdzie po rozmowie z jego bablką i bratem ponownie lecimy do Sacrificial Altar. W pomieszczeniu na piętrze zostajemy obdarowani Exodus Orbem, a aktywnym portalem przenosimy się do Nightmare Castle.

W głównej sali znajdują się ukryte przejścia do szeciu bossów oraz wrotu na górze schodów wiodące do głównego przeciwnika, z którym jednak walkę należy rozpocząć dopiero po zaturowieniu pozostałych. Po prawej na dole znajduje się dwoje drzwi - jedne otwieramy rzucając skrzynkę w przełącznik w kształcie piramidki, drugie kryje pęknięta ściana, którą niszczymy bombą. Wchodzimy do tych pierwszych - na stricie zręcznościowymi przeszkadkami (trzeba zręcznie maszerować popuwiącą się ścieżką) czeka pierwszy z przeciwników - Disaster Water. Walka z nim, jak i z następnymi (prócz Moon oraz Luck) polega wyłącznie na zabezpieczeniu się przed odpowiednim żywiołem (w tym wypadku wody) oraz stosowaniu przeciwstawnych elementów (tutaj Thunder i Fire). Nic trudnego. Po walce używamy Exodus Orb, aby teleportować się przed wejście i "zwiedzamy" dalej. W labiryncie za drugimi drzwiami po prawej należy z dowolnego przedmiotu zasięgowego (Freezer Doll, Tindercrest itp.) uderzać w widoczne tu i ówdzie statuły, co umożliwia chwilowe rozeznanie w zaciemnionym terenie. Po dotarciu na miejsce czeka nas starcie z Disaster Moon, który tym różni się od pozostałych, że stosuje atak typu non-elemental (czyli jest trudniej)

Teraz na lewo. Pod sufitem można zauważyć przywiązanego "przyjaka" - strzelamy doń z Grappling Hooka, a otwiera się przejście. Tutaj czeka nas głownie przepychanie bloków za pomocą Might Gloves, a na końcu czeka Disaster Earth.

Drugie przejście po lewej otwieramy wciskając w ścianę jedne z przycisków i zabłokowawszy go własnym ciałem strzelając ze Steady Doll w drugi. W labiryncie na nim należy przejść przez serię pomieszczeń wchodząc w odpowiednie wejścia. Bardzo pomaga tutaj przedmiot Trucker (można zdobyć w jednym z Millenium Puzzle), jeśli chcemy na własną rękę odkryć kolejność wejść, która (o do dobrze pamiętam) jest następująca: zach, zach, po, wsch, pd, zach, zach, pn, po-wsch, zach, zach. Na końcu zaś Disaster Wind

Na górze schodów znajdują się dwa przejścia. Pierwsze po lewej - za drugą statuą od dołu (trzeba ją chwycić i wyciągnąć). Pierwsza zagadka polega na zastosowaniu na figurze kolejno następujących narzędzi: Tindercrest, Freezer Doll, Boomerang i Changecrest, druga na ułożeniu rysunku z klocków na platformie, na końcu zaś czeka Disaster Light.

Po prawej na górze przejście otwiera się po zapaleniu Tindercrestem jednej ze świec. Tutaj wpiory obracamy kartami, aby ustawić przejście na drugą stronę (dołnej raz w prawo, środkowy dwa razy w lewo, górną jeden raz w lewo), potem zaś trochę latania Galecrestem i skakania w Radical Sneakers. Na końcu Disaster Fire.

Oki, czas na środkowe wrota. Pierwszym przeciwnikiem jest Disaster Luck, który po rozwolnieniu (nic specjalnego) przeobraża się w ostatniego rywala.

Boss: Tiamat

Stwór ten w jednej rundzie używa jedną po drugiej wszystkich technik, jakie posiadają nie pokonane przez nas Disastery, dlatego też tak ważna jest ich wcześniejsze eliminacja. Pozbawiony jednak swych zdolności używa jedynie ataku Disaster Lucka, dlatego nie powinna być z nim problemów

Po walce kierujemy się dalej. Uwaga - jest to ostatnia szansa na zapisanie stanu gry, gdyż po następnej walce nie można już tego w żaden sposób zrobić!

Boss: Beatrice

Jeśli postacie posiadają ochronę przed Sleep, to nie powinno być problemów, warto jednak założyć Reflecta do ochrony przed jej czarami.

Po starciu natychmiast używamy Exodus Orba, gdyż zostało nam zaledwie 10 sekund na ucieczkę z zamku i przez wrota wracamy do normalnego świata. Zostało nam już tylko dokończyć sprawę - ostateczna rozgrywkę dokonuje się w sali dowodzenia w Ark of Destiny.

Boss: Beatrice

Walka podobna do poprzedniej, z tą jednak różnicą, że stanowi jedynie preludium do całej serii starć.

Boss: Nega Filgaia

Rozgrywamy walki z dziesięcioma kolejnymi wcieleniami, które następują jedno po drugim bez przerywania starcia, tak więc zadane wcześniej statusy przechodzą dalej (jeśli nie minie czas ich aktywności). Warto od samego początku wyposażać postacie w różne bonusy (Shell, Protect itp.), nie zapominając o założeniu Permanence, gdyż przydają się w kolejnych rundach.

1. Stwór nie posiada żadnych wrażliwości ani odporności, zaś jak koniec tury zadaje damage (niewielki) wszystkim, którzy kierowali w niego swoje ataki/czary
2. Trik bez odporności/wrażliwości, a swoimi atakami potrafi zakładać Paralysis.
3. Głut jest odporny na ataki fizyczne i magię elementarną, a uszkodzić go można tylko pod koniec każdej tury, gdy odsłonie "core" lub stosując czary typu non-elemental.
4. Każdy z czterech "krokodyli" posiada odporność i wrażliwość (oraz ataki) określonej kolorami, jakimi pokuje, o wykańczyć je najlepiej pojedynczo i w czasie jednej tury, gdyż pod koniec któryś z nich zazwyczaj odpala masowy czar leczący.
5. Oba jaszczury dysponują czarami leczącymi oraz zakładają negatywne statusy (stąd trzeba swoje odnawiać) i należy jak najszybciej pozbyć się jednego z nich.
6. Smok ten jest wrażliwy na każdy z żywiołów i nie stanowi większego wyzwania
7. Jak wyżej.
8. Przeciwnik atakuje masowym czarem typu Dark, zaś towarzyszące mu Spirit Servanty ostaniają go przed każdym rodzajem ataku. Pierwszy z nich odporny jest na ataki fizyczne (stąd można zdjąć go magią), drugi zaś na magiczne (stąd można go zestrzelić), tak więc pozbywszy się jednego z nich atakujemy bossa odpowiednią techniką.
9. Podobnie jak w poprzednim przypadku, jednak "obrońcy" są teraz trudniejsi do zabicia (wyższa obrona), zaś przeciwnik stosuje masowy atak typu Light. Oba Spiritów lepiej nie zabijać, gdyż wówczas boss od razu je wskrzesi.
10. Ostatnie forma jest początkowo wrażliwa na wszystko, jednak z upływem tur zaczynają jej wyrastać macki zabezpieczające przed odpowiednimi żywiołami oraz podnoszące różne parametry. Macki te należy likwidować, jak tylko się pojawią, gdyż w komplecie (cztery) powodują odpalenie przez bossa niezwykle mocnej techniki (non-elemental), nie licząc ich własnych ataków. Najlepiej w tym momencie zastosować skill Finest Art (jeśli go oczywiście posiadamy - aktywuje go gear Violator, który można ukraść od Vadionnassa w Abyss), który od razu powinien posłać bossa do piachu.

Jeszcze kilka scenek, aż w końcu następuje...
The End.

EX FILE KEYS

Są to specjalne przedmioty, które wykorzystać można dopiero po ukończeniu gry, a które dają dostęp do paru dodatków oraz pozwalają rozpocząć grę od nowa, lecz z zachowaniem poziomu Ex File i kasy. Klucze te zaś można zdobyć na następujące sposoby

- od Martiny po zakończeniu jej questu
- od Goba w kanałach pod Humphrey's Peak (wejście kryje się pod przęsłem mostu) ze odkrycie 100% mapy
- po zakończeniu questu z Telepath Towers
- od Karityn (córki Clive a) po przeczytaniu jej wszystkich Adventures (11)
- po zaliczeniu wszystkich lig w Gunner's Heaven i pokonaniu Bad News
- po wzbogaceniu (Breeding) do maksimum wszystkich upraw w Secret Garden
- od gościa w Dune Canyon po rozwiązaniu wszystkich Millennium Puzzle
- po pokonaniu bossa na 100 piętrze w Abyss
- po rozegraniu 100 walk z bossem Anoch (aktywacja z czerwonej sfery w Den of Miasma - walki aktywują się od czasu do czasu podczas zwykłej eksploracji)
- po otwarciu wszystkich 319 skrzyń w grze (z 320-ej, czarnej skrzyni w Fortune Gear)
- po ponownym pokonaniu Balai Quo Naga w rumowisku na środku oceanu (trzeba z Lombardii rozwalić skały i podjechać sandcrafterm)
- poprzez kupienie na Black Market za 9 999 999 gella
- po staranowaniu zegara na opuszczonej stacji Sunset Peak
- po wykryciu na mapie świata w pobliżu Green Lodge (5815 17730)
- po kradzieży ostatniej formie Nege Filgaia



INFO - PANEL

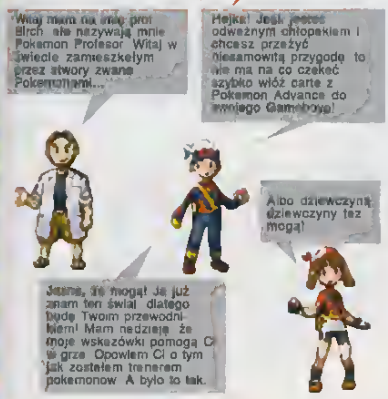
platforma	GameBoy Advance
wydawca	Nintendo
gatunek	RPG
liczba graczy	1
czas gry	15-20 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	1-4 pl. Multicartridge
ocena w PSX EXTREME	9 (pingwin)
ocena średnia*	83%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

POKÉMON RUBY SAPPHIRE VERSION



OPIS PRZEJŚCIA





Wszystko zaczęło się od przeprowadzki do LITTLE ROOT. Do nowego domu przyjechałem ciężarówką, wypełnioną aż po dach paczkami z meblami. Jejku, jak trzęsło! Kiedy wreszcie dojechaliśmy na miejsce wysiadłem na zewnątrz. Od mamy dowiedziałem się, że w nowym domu będę miał własny pokój! Ale ekstra!



W domu krzątały się "przeprowadzkowe" pokemony, rozpakowujące ciężkie paczki i rozstawiające meble. Szybko pobiegłem na piętro, zobaczyć mój nowy pokój. Wiszący na ścianie zegarek nastawiłem na odpowiednią godzinę. Po chwili weszła mama i powiedziała, że wszystkie meble są już na swoich miejscach. Powiedziała też, żebym zwrócił uwagę na rzeczy leżące na biurku. Był tam między innymi mój pamiętnik, czy komputer, dzięki któremu mogłem odbierać maile (MAILBOX) i oddawać przedmioty do depozytu (ITEM STORAGE).

Na razie jednak wyłączyłem komputer i zszedłem na dół, żeby zobaczyć jak pokemony poradziły sobie z umeblowaniem pokoju.

Mama stała wpatrzona w ekran telewizora. Zawołała mnie do siebie. W TV nadawali właśnie relację z PETALBURG GYM. Mama myślała, że zobaczymy tatę (bo mój tata jest sławnym trenerem pokemonów), ale chyba przegapiliśmy ten moment. Szkoda. Kiedy relacja dobiegła końca, mama powiedziała mi, że niedaleko nas, mieszka dobry znajomy taty - PROFESOR BIRCH. Postanowiłem go odwiedzić.

Laboratorium profesora znajdowało się tuż przed naszym domem. Niestety, nie zastałem go w pracy. Jego asystent poinformował mnie, że Birch woli pracować w terenie. Nie było go też w domu, ale jego żona powiedziała, żebym porozmawiał z ich córką (jeśli grasz dziewczyną - to synem), która jest w swoim pokoju na górze.

Córka profesora pracowała na komputerze i zwróciła na mnie uwagę dopiero wtedy jak się odezwałem. Nie porozmawiałem z nią długo, szybko wybiegła z domu pomagać ojcu łapać dzikie pokemony.

Wyszedłem z domu i skierowałem się do wyjścia z miasta - w górę. Stojący przy drodze chłopak, krzyknął, że słyszy wołanie o pomoc kogoś atakowanego przez dzikiego pokemona! Okazało się, że krzyczał PROFESOR BIRCH, goniony przez dziką Poochyenę! Szybko zajrzałem do leżącej na trawie torby. Były tam 3 pokeballe z pokemonami: Treecko - trawny, Torchic - ogniowy i Hudkip - wodny. Wybrałem Treecko (oczywiście możesz wybrać wg własnego uznania). Ten, pod moją wodzą, bez problemu rozprawił się z dzikim pokemonem.

Wdzięczny profesor zaprosił mnie do laboratorium i podarował mi mojego pierwszego pokemona - Treecko. Powiedział też, że jego córkę znajdę w okolicach drogi



numer 103 (ROUTE 103). Na pytanie czy chcę się z nią zobaczyć, odpowiedziałem tak (YES).

Poszedłem drogą 101. Po drodze trochę łaziłem po krzakach, w których przesiadywały dzikie pokemony, żeby



poćwiczyć w walce mojego Trecko. Idąc cały czas do góry, doszedłem w końcu do miasteczka OLDALE.

Wszedłem do budynku Centrum Pokemonów (POKEMON CENTER). Okazało się, że można tam zupełnie za darmo leczyć pokemony. Skorzystałem z okazji. Poszedłem dalej w górę, drogą 103. Spotkałem tam córkę profesora. Chciała, żebyśmy sprawdzili się na pokemony. Walka nie była łatwa, ale mój Trecko zwyciężył. Dziewczyna pogratulowała mi wygranej. Na dole, przy początku drogi 101 znowu spotkałem moją nową koleżankę. Okazało się, że mam szybko wracać do Little Root. Pobiegłem w dół tak szybko, jakby się paliło!

W Little Root zajrzałem do laboratorium profesora. Birch dał mi POKEDEX - urządzenie, które rejestrowało złapane pokemony. Od dziewczyny dostałem pokeballa. Kiedy wyszedłem z laboratorium, zawołała mnie mama i dała mi buty do biegania (aby użyć butów do biegania, musisz wcisnąć B)! Ile sił w nogach pobiegłem do góry. W OLDALE TOWN poszedłem tym razem na lewo drogą 102. Po drodze spotkałem kilku trenerów pokemonów. Dzięki walkom udało mi się zarobić trochę pieniędzy i poćwiczyć mojego pupila. Wreszcie dotarłem do PETALBURG CITY.

W mieście wszedłem do wielkiego budynku z napisem GYM. Okazało się, że jest tam mój tata! Przyszedł też jeden chłopak - Wally, który chciał koniecznie złapać pokemona. Tata powiedział mi, żebym poszedł z nim, przyplinować że by wszystko było o k. Wally złapał pokemona, a ja nauczyłem się jak to się robi. Wróciłem do GYM, gdzie tata poinstruował mnie, żebym poszedł do RUSTBORO CITY i sprobował zmierzyć się z dziewczyną o imieniu ROXANNE, liderką tamtejszej sali treningowej (GYM LEADER).

Poszedłem w lewo - drogą 104. Na plaży zagadałem do chłopaka w niebieskiej czapeczce. Chciał się pojedynkować! Poszedłem plażą, dalej do góry, pokonałem chłopaka w garniturze i wszedłem w lasy PETALBURG.

Po lewej pokonałem zbieracza robaków. Dalej z przodu spotkałem chłopaka z drużyny (**w Pokemonie Ruby - TEAM MAGMA, w Pokemonie Sapphire - AQUA**), przed którym musiałem obronić chłopaka w zielonym kubraczku. Po wygranej walce powiedział, żebym wpadł do RUSTBORO, gdzie przesiadują członkowie jego drużyny. Chłopak w zielonym kubraczku dał mi GREAT BALL'A w podzięce za przysługę. W lesie złapałem dzięki pokeballowi nowego pokemona do kolekcji! Teraz musiałem pamiętać o tym, żeby obydwa trenować w walkach! Z lasu wyszedłem na drogę numer 104.

Z rosnących nieopodal drzew zebrałem owoce. Po rozmowie z kręcącą się nieopodal kobietą, dostałem TM09. Zagadnięta wewnątrz domku kobieta opowiedziała mi o owocach. Dowiedziałem się, że jeśli zbieram jedną jagodę z drzewa, to jedną powinienem posadzić w ziemi. Zasadzona roślinka znowu obrodzi owocami. Od kobiety oglądającej półki, dostałem kolejną jagodę. Od trzeciej kobiety otrzymałem konewkę WAILMER PAIL, którą mogłem podlewać zasadzone drzewa.

Idąc dalej w prawo pokonałem kobietę w kapeluszu i dziewczynkę z czarnym kucykiem. Na moście zobaczyłem dwie bliźniaczki. Dzięki temu, że miałem dwa pokemony zgodziły się ze mną walczyć w podwójnej walce. 2 pokemony na 2! Za mostem wyzwalem do walki rybaka - specjalistę od wodnych pokemonów. Od staruszka dostałem jagody.

Wreszcie dotarłem do RUSTBORO CITY, w którym miałem się zmierzyć z liderami tutejszej sali treningowej.
W budynku po lewej, na piętrze, dostałem od chłopaka PREMIER BALL. W domku po lewej otrzymałem HM01. Okazało się, że nauczony tej umiejętności pokemon, może ścinać niektóre drzewa, jeśli tylko jego trener ma kamienną odznakę (STONE BADGE). W szkole, znajdującej się w

Złap je wszystkie

Pokemon to jest pokemon. Sympatyczny RPG, opowiadający o krainie zamieszkałej przez stworki, które ludzie zasiedlający teren używają do różnych zadań - między innymi do walki, zyskał chyba tyle samo zwolenników co przeciwników. Jak ktoś nie cierpi tej gry to pewnie już nie polubi. Aczkolwiek "Pokemon" jest sympatyczny, kolorowy i wciągający. Opowiada historię świeżo upieczonego trenera pokemonow na jego drodze do mistrzostwa.

Gra jest też infantylna i raczej przeznaczona dla młodszego gracza. Nie znaczy to oczywiście, za starszy nie znajdzie w niej nic ciekawego, po prostu może go odstraszyć sama formuła "RPG dla ludzi, ktorzy z tym gatunkiem gier nie mają nic wspólnego". Warto jednak spróbować, bo jeśli się spodoba - to wciąga jak bagno. Sporą zasługę ma tutaj wątek kolekcjonerski (catch them all!).

Poniższy opis, jest pomocą dla zbłąkanych i przewodnikiem dla nieznających angielskiego. Powodzenia! [ping]

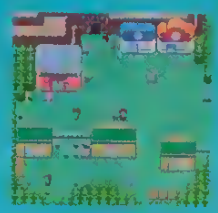


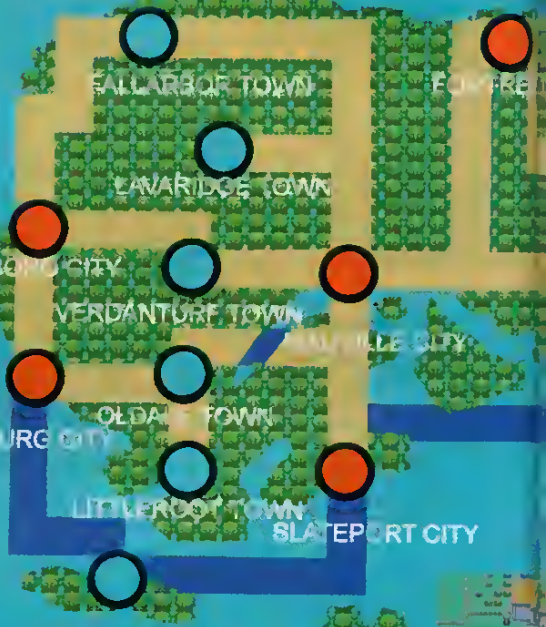

Pokémon







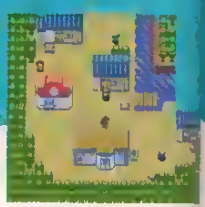



FALLARBOR TOWN
LAVARIDGE TOWN
VERDANTURF TOWN
OLDALE TOWN
LITTLEROOT TOWN
SLATEPORT CITY
DEWFORD TOWN










MOSSDEEP CITY
EVER GRANDE CITY

budynku po prawej, od nauczyciela dostałem QUICK CLAW. W północnym krańcu miasta znajdowała się sala treningowa (GYM). Wszedłem do środka.

Sale treningowe w RUSTBORO CITY - Kamienna Odznaka (STONE BADGE)

Trenerzy w RUSTBORO CITY GYM używają kamiennych pokemonów - silnych i odpornych. Najsilniej działają na nie ataki wodne, trochę słabiej (ale też niźle) ataki pokemonów trawnych (GRASS). Niźle działają ataki wysysające energię (ABSORB, DRAIN). Jeszcze trzy ważne rzeczy: powinieneś mieć już dwa pokemony (jeśli jeszcze nie masz, to złap w pobliskim lesie), przed walką odwiedź POKEMON CENTER i ulecz obydwa i powinieneś kupić na wszelki wypadek kilka POTION - napojów odnawiających część HP pokemona podczas walki. Do pokonania jest kilku trenerów i liderka RUSTBORO CITY GYM - ROXANNE.

Walka z ROXANNE nie była łatwa, ale wreszcie udało się ją pokonać! W nagrodę otrzymałem kamienną odznakę, oraz TM39.

Wyszedłem z GYM. Nie zwracając uwagi na ubranego na zielono człowieka, wróciłem do mostu. Zajrzałem do plecaka i dzięki HM01 nauczyłem jednego z pokemonów CUT (ścinania drzew). Po drugiej stronie mostu użyłem CUT na drzewku zasłaniającym przejście do przedmiotu. Wróciłem do miasta i skierowałem się naprzód, potem w prawo i podszedłem do ubranego na zielono człowieczka. Poskarżył się, że został okradziony przez łotrzyków z TEAMU AQUA (**w Pokemon Ruby TEAMU MAGMA**) i poprosił o pomoc. Pobiegłem w prawo i dalej drogą 116. Wykorzystywałem wszystkie okazje do walki z dzikimi pokemonami, trenerami, zbierałem wszystkie przedmioty. Kierując się w prawo, wreszcie dotarłem do wydrążonego w skale tunelu.

Wewnątrz spotkałem przedstawiciela TEAMU AQUA/MAGMA (zależnie od wersji), który wzywał mnie na pojedynek. Po wygranej, przeciwnik oddał mi skradziony człowiekowi w zielonym kubraczku dobytek (DEVON GOODS). Za chwilę pojawił się łysy staruszek, który zabrał ptaka skradzionego przez człowieka z TEAMU MAGMA/AQUA. Zebrałem przedmiot i wróciłem do RUSTBORO CITY, ale drogą przy domku, ścinając zagradzające przejście drzewa. Po drodze walczyłem z trenerami pokemonów, a na końcu zebrałem z drzewa jagody.

W RUSTBORO CITY oddałem odzyskany dobytek człowiekowi w zielonym kubraczku. Dostałem od niego paczkę do doręczenia do SLATEPORT. Powiedział też, że prezes korporacji, dla której pracuje, chce zamienić ze mną słowo. Otrzymałem też list. W podzięce za zasługi dostałem POKENAVIGATOR. W MART kupiłem kilka uzdrawiających napojów. Pobiegłem w dół, przez las PETALBURG, na plażę i wszedłem do domku przy pomoście. Człowiek, ten sam, któremu uratowałem ptaka Peeko, chciał się odwdzięczyć oferując rejs do Dewford Town. Zgodziłem się.

Po rejsie łódką zszedłem na plażę. Poszedłem w dół, porozmawiałem z facetem w czerwonej czapce, który dał mi wędkę. Powiedział też jak mam z niej korzystać - powinienem podejść do wody i użyć wędki. Kiedy ryba złapie haczyk (BITE), miałem ją szybko wyciągnąć (A), zanim się urwie. W domku obok pomostu, po rozmowie z właścicielem, dostałem SILK SCARF. Wszedłem do GYM, żeby zmierzyć się z trenerami pokemonów z DEWFORD.

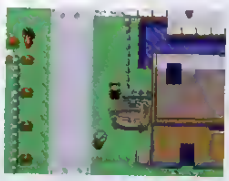


Sale treningowa w DEWFORD - Odznaka Pięści (KNUCKLE BADGE).

Uwaga, w sali jest ciemno - widać tylko niewielki obszar wokół postaci, dlatego zanim dojdzie się do lidera, trzeba trochę pobłądzić i stoczyć kilka walk z trenerami. Trenerzy (i lider) z DEWFORD CITY GYM używają pokemonów walki, które są silne i zadają duże obrażenia. Żeby pokonać lidera, dobrze jest mieć 3 pokemony w tym 2 niźle wytrenowane i spory zapas napoju odnawiającego HP. Dobrze jest używać ataków paraliżujących (niektóre pokemony takie mają) oraz wysysających energię. Walka jest dosyć trudna.

Po wygranej walce, otrzymałem Odznakę Pięści (KNUCKLE BADGE) i TM08.

Poszedłem do góry i wszedłem do jaskini. Od faceta w kapeluszu dostałem HM05, który rozświetla ciemność. Poszedłem w lewo i zszedłem po drabince na dół. Nauczyłem jednego z moich pokemonów FLASH. Szybko użyłem FLASH, dzięki czemu polepszyła się widoczność. Poszedłem w prawo, w dół i znowu po drabince na dół. Dalej w lewo, po schodkach na górę, w prawo, po drabince na górę, znowu na górę, w lewo, w dół i do przejścia do komory, w której przebywał STEVEN. Oddałem mu list, a w zamian dostałem TM47 - STEEL WING. Wróciłem do wyjścia z jaskini.



Wróciłem do łódki i wybrałem, że chcę płynąć do SLATEPORT.

Na plaży pokonałem kilku trenerów pokemonów - marynarzy i plażowiczów. Wszedłem do domku po lewej na plaży, pokonałem trenerów. Na końcu podszedłem do właściciela SEASHORE HOUSE, któremu tak spodobały się moje "gorące" walki, że dał mi SODA POP. Od dzieci na plaży dostałem SOFT STAND. Poszedłem do miasta.

Najpierw skierowałem się do POKEMON CENTER, żeby uleczyć moje Pokemony. Wszedłem do budynku po prawej, ale okazało się, że nie ma w nim kapitana STERNA, któremu miałem dostarczyć przesyłkę. Poszedłem trochę dalej na prawo i wszedłem do muzeum Oceanu OCEANIC MUSEUM. Przy wejściu kupiłem bilet. Poszedłem schodami na górę, do pokoju, w którym znajdował się STERN. Dałem mu przesyłkę. Ale cóż to! Nagle pojawili się przedstawiciele teamu AQUA/MAGMA i chcieli ukraść paczkę. Pomogłem profesorowi i rozprawiłem się z łobuzami. Pojawił się szef TEAM AQUA/MAGMA. Ostrzegł mnie, że za przeciwstawianie się drużynie czekają mnie kłopoty. Kapitan podziękował mi za pomoc i poszedł.

W POKEMON FANCLUB po prawej od kobiety dostałem SOOTHE BELL. Poszedłem w górę, ROUTE 110, dalej w lewo, pokonując wszystkich trenerów napotkanych po drodze (była też podwójna walka z bliźniaczkami).

Skierowałem się w prawo, ze ścieżkę rowerową i prosto. Spotkałem tam kilku trenarów pokemonów i w końcu moją starą przyjaciółkę z LITTLE ROOT. Muszę przyznać, że od naszego ostatniego spotkania nałapała nowych pokemonów i niźle je wytrenowała. Mimo wszystko udało mi się ją pokonać dzięki pomocy napojów uzdrawiających i REVIVE. W dowód uznania dostałem ITEM FINDER.

Poszedłem dalej drogą, aż dotarłem do MAUVILLE CITY.
W domku z różowymi drzwiami dostałem HM06 - ROCK SMASH - umiejętność pozwalającą rozbijać zagradzające drogę głazy. Od dziewczynki w kasynie MAUVILLE GAME CORNER dostałem TREECKO DOLL. Przy GYM spotkałem Wally'ego, który chciał się sprawdzić na pokemony. Wszedłem też do sklepu z rowerami, w którym właściciel o imieniu RYDEL dał mi za darmo rower! Mogłem wybierać pomiędzy kilkoma typami. Poszedłem wypróbować nowy nabytek na trasie rowerowej (CYCLING ROAD) za miastem. Pojechałem do SLATEPORT. Tam kupiłem HARBOR MAIL. Wróciłem do MAUVILLE i wszedłem do pierwszego domu od drogi. W zamian za HARBOR MAIL dostałem COIN CASE, dzięki któremu mogłem grać w kasynie. Uleczyłem pokemony i poszedłem się sprawdzić do GYM.

Sale treningowa w MAUVILLE - Odznaka Prądnicy (DYNAMO BADGE)

Wewnątrz sali treningowej są bariery elektryczne. Aby je wyłączyć trzeba pstryknąć przełącznik. Na końcu czeka sam lider - WATSON. Wszyscy trenerzy (w tym lider) w MAUVILLE GYM używają elektrycznych pokemonów, dlatego nie należy używać pokemonów wrażliwych na te ataki (wodne).

Walka nie była łatwa, ale wreszcie się udała! Dostałem DYNAMO BADGE i TM34.

Po wyjściu z GYM skierowałem się w górę. Pokonałem łysego mężczyznę przy domku. Po przegranej zawołał swoją żonę. Walczyłem jeszcze z córką, babcią. Zaszedłem do nich w gości. Wyraźli uznanie co do moich umiejętności, ale wszyscy mówili, że ich starszemu synowi, który jest w lidze pokemon, z pewnością nie dałbym rady. Zobaczymy. Dostałem też MACHO BRACE. Dalej natrafiłem na dwa kamienie zagradzające drogę. Nauczyłem jednego z moich pokemonów umiejętności ROCK SMASH. Dalej spotkałem ekipę filmową, z którą musiałem stoczyć podwójną walkę. Po wygranej potyczce, zaproponowali mi wywiad. Musiałem dobrać odpowiednie słowo, żeby określić swoją walkę. Poszedłem dalej prosto, przy piaskach skręciłem w lewo, prosto, po schodach na górę. Wszedłem do tunelu.

Po wyjściu poszedłem w górę. Zagadałem do chłopaka przy drzewie. Dał mi TM 34. Miła starsza kobieta w domku przy drodze pozwoliła mi u siebie odpocząć. Od dziewczynki dostałem RAZZ BERRY. Poszedłem dalej w lewo, gdzie ziemia i liście roślin były szare od popiołu wulkanicznego. Popiół spadał też z nieba. Kierowałem się w lewo, po drodze tocząc walki z trenerami (są też bliźniaczki). W domku człowieka wykonującego najrozmaitsze przedmioty z pyłu wulkanicznego dostałem SOOT SACK. Idąc dalej w lewo doszedłem do FALLABOR TOWN.



Od dzieciaka w domku przy drodze 114 dostałem TM38. Od starszego pana TM05. Poszedłem mostem w dół. Wszedłem na górę pierwszymi schodami i pognałem przed siebie. Wspiąłem się na samą górę, potem zszedłem po schodach na dół, do jaskini i znalazłem się w METEOR FALLS. Poszedłem mostkiem i natknąłem się na wrogi TEAM! Chcieli ukraść meteoryt, ale pojawiła się przeciwna drużyna. Niestety, złodziejaszkom udało się uciec z meteorytem. Druga drużyna opowiedziała o strasznych planach przeciwnego TEAMU. Zszedłem na sam dół i po pokonaniu kilku trenerów znalazłem się w RUSTBORO CITY. Udałem się w prawo i w jaskini rozbiłem kamienie blokujące przejście. W dowód wdzięczności dostałem HM04. Wyszedłem z miasta i skierowałem się w górę, do MAUVILLE CITY, w górę schodami i szedłem dalej w górę, krusząc kamienne bloki zagradzające przejście. Przy pustyni skierowałem się w lewo. Potem wszedłem w górę i do budynku kolejki linowej. Wsiadłem do wagonika i pojechałem na samą górę. Zejście w dół zagradzało dwóch pojedynkujących się przedstawicieli przeciwnych TEAM'ów, skierowałem się po drabinkach w górę.

Na górze było dużo ludzi z AQUA/MAGMA. Poszedłem w lewo, gdzie musiałem stoczyć pojedynek z wrogim TEAM'em. Na samym końcu czekał szef team'u, który dzięki maszynie chciał wykorzystać moc meteorytu. Wyzwalem go na pojedynek! Miał silne, wytrenowane pokemony, ale udało mi się go pokonać. Sporo pomogły też SUPER POTION. Na koniec podszedłem do maszyny i wyjąłem meteoryt.



Wróciłem do punktu wyjścia i przy stacji kolejki zszedłem na dół do LAVARIDGE TOWN. Wszedłem do tutejszego GYM.

Sale treningowe w LAVARIDGE TOWN - Odznaka Gorąca (HEAT BADGE)

Cała sala w LAVARIDGE jest zamglona, w niektórych basenikach z wodą kryją się trenerzy, a niektóre służą do przechodzenie pomiędzy salami. Chodzi o to, żeby finalnie wylądować w komnacie, w której znajduje się lider. Wszyscy trenerzy (łącznie z liderem) używają ognikowych pokemonów, dlatego najlepiej jest używać przeciwko nim ataki wodne. Dobrze jest mieć przy sobie kilka uzdrawiających napojów na wszelki wypadek.

W nagrodę za wygraną walkę, dostałem HEAT BADGE oraz TM50. Na zewnątrz spotkałem moją starą znajomą, która dała mi w prezencie GO-GOOGLES - chroniące przed piaskiem gogle. Wreszcie będę mógł wejść na pustynię! Powiedziała też, żebym wpadł do PETALBURG, pojedynkować się z ojcem.

Poszedłem w prawo i przeskoczyłem skalne półki. Poszedłem w prawo na pustynię. Później w prawo, aż do skał, potem w górę i znalazłem dwie skamieliny (ROOT FOSSIL). Wziąłem jedną z nich a druga zapadła się w piasek. Poszedłem w lewo do FALLABOR, dalej w dół, schodami na górę i dalej tunelem wydrążonym w skale do METEOR FALLS, w dół do RUSTBORO CITY. W budynku DEVON CORPORATION dałem jednemu z naukowców skamielinę.

Pobiegłem w dół, przez PETALBURG WOODS, dalej w prawo do samego PETALBURG CITY. Tradycyjnie czekała mnie walka w tutejszym GYM.

Sale treningowa w PETALBURG - Odznaka Równowagi (BALLANCE BADGE)

Wewnątrz w każdym pokoju widać po dwie pary drzwi z różnymi napisami. Sugeruję nie przejmować się tym i iść po prostu do przodu. Walka z liderem jest trudna. Najlepiej używać w niej pokemonów walki, ewentualnie innych dobrze wyszkolonych. Przyda się też kilka butelek napoju odnawiającego siły.

Udało się! Pokonałem własnego ojca! W nagrodę dostałem BALANCE BADGE. Dostałem też TM 24.

W domku po lewej od wyjścia z GYM dostałem HM03. Skierowałem się w prawo do OLDDALE TOWN. Poszedłem trochę do góry i w prawo do wody. Nauczyłem jednego z pokemonów HM03 SURF i przesurfowałem na drugą stronę wodnego zbiornika. Skierowałem się w prawo, dalej mostkiem do góry i do MAUVILLE CITY. Tam pogadałem z LEADEREM tutejszego GYM WATTSONEM, którego spotkałem na mieście. Opowiedział mi o elektrowni i dostałem klucz do podziemi BASEMENT KEY.

Poszedłem w dół, aż znalazłem się na przeciwko zbiornika wodnego. Posurfowałem w prawo i zszedłem na wysepkę z jaskinią. Wszedłem do środka i kluczem otworzyłem drzwi prowadzące do elektrowni. Stanąłem na guziku i niebieskie drzwi po lewej otworzyły się. Wcisnąłem zielony guzik i poszedłem dalej. Wciąż szedłem dalej, starając się nie nadepnąć na żaden przełącznik. Poszedłem w prawo, w górę. Zdjąłem pokeballe z niebieskiego

przełącznika i wcisnąłem go. Wszedłem przez drzwi które się otworzyły. Poszedłem w górę, omijając przełączniki. Dopiero przed zieloną "zaporą" wcisnąłem zielony przełącznik na dole. I znowu dalej. Znalazłem się w pokoju z maszynerią. Nacisnąłem czerwony przycisk w podłodze, generator przestał pracować. Wróciłem tą samą drogą, którą przyszedłem, najpierw wciskając niebieski guzik na dole, potem omijając wszystkie przełączniki, aż do zielonej bramki, gdzie wcisnąłem zielony przełącznik. Pobiegłem omijając przełączniki, aż do niebieskiej "bramki", gdzie znowu wcisnąłem najbliżej położony przełącznik. Schodami poszedłem na górę i wyszedłem z jaskini. Posurfowałem z powrotem do MAUVILLE (w lewo i do góry). W mieście znowu pogadałem z WATSONEM, który w dowód wdzięczności dał mi TM24. Skierowałem się w prawo, na plażę i posurfowałem w prawo.

Na lądzie po drugiej stronie spotkałem wędkarza, który dał mi GOOD ROD. Była tam też ekipa TV, którą musiałem pokonać, a potem dać wywiad. Poszedłem kawałek w prawo i spotkałem STEVENA. Pogadał trochę i poszedł. Skierowałem się w prawo i ścieżką w górę, przedzierając się przez zarośle wysokiej trawy. Wszedłem w górę po schodkach i dalej przez mostek. Potem dalej w górę i po schodach, aż dotarłem przed duży budynek Instytutu Pogody WEATHER INSTITIUTE. W środku musiałem walczyć z kolejnymi przedstawicielami TEAMU AQUA/MAGMA. Kiedy pokonałem wszystkich, mogłem wreszcie pogadać z profesorem, który podziękował mi za pomoc i podarował pokemona CASTFORM, zmieniającego postać w zależności od pogody.

Wyszedłem z budynku i skierowałem się mostkiem w prawo. Ale cóż to, nagle pojawiła się moja stara znajoma. Chciała się ze mną znowu sprawdzić w walce. Szybko pokazałem jej, kto tu jest lepszym trenerem pokemonów! W dowód uznania otrzymałem HM02. Skierowałem się schodami do góry.

W środkowym domku pogadałem z babcią. Odpowiedziałem: RIGHT, RIGHT, LEFT i dostałem TM10. Poszedłem wiszącymi mostami w prawo, zszedłem w dół po drabinie, dalej w prawo, pokonałem ekipę TV i dałem wywiad. Wszedłem w wysoką trawę i skierowałem się w dół. Poszedłem mostem w prawo i pogadałem ze STEVENEM. Chciał ze mną walczyć. W zamian za wygraną walkę podarował mi DEVON SCOPE. Wróciłem do FORTREE. Zszedłem drabiną na dół przy GYM. Użyłem DEVON SCOPE przy niewidzialnej ścianie. Wszedłem do GYM.

Sala treningowa w FORTREE - Odznaka Pióra (FEATHER BADGE)

W sali treningowej w FORTREE znajdują się "kręciołki", które w niektórych położeniach blokują całkowicie przejście, a w niektórych na nie pozwalają. Przy pierwszym trzeba zejść do najniżej położonej części i popchnąć kręciołek. Przez następny przejść prosto, przesunąć go w dół, wrócić i przejść prawą odnogą. Potem w górę, "kręciołek" w górę, następny w prawo, przejść na około, pierwszy w lewo, potem dwa razy do tyłu, przejść na około, drugi w lewo i iść dalej. Potem trzeba iść w lewo, w górę, prawo, przesunąć kręciołek w prawo, w dół, pojść w górę, przesunąć długi kręciołek w prawo. Dalej w górę, lewo, dół, popchnąć kręciołek w dół, pierwszy w górę, następny długi w prawo, potem pójść w górę i prawo.

WINONA nie jest łatwa do pokonania, używa latających pokemonów. Skuteczne przeciwko niej są ataki elektryczne, lodowe i kamienne.

Walka była trudna, ale dzięki pomocy SUPER POTION i HYPER POTION i REVIVE używanych w kryzysowych sytuacjach, udało mi się pokonać WINONĘ. W nagrodę dostałem FEATHER BADGE oraz TM40 AERIAL ACE.

Skierowałem się w prawo, w dół, przez most, w dół w prawo, przeszedłem w dół labiryntem z wysokiej trawy i zszedłem na sam dół do mostu. Mostem poszedłem w lewo i dalej w dół i w prawo. Za zaroślami dostrzegłem gadających ludzi z TEAMU AQUA/MAGMA. W prawo znajdowało się SAFARI ZONE. Poszedłem w dół, do wody i posurfowałem w dół w prawo. Wszedłem do tunelu wydrążonego w górze. Wewnątrz poszedłem w lewo i do wyjścia.

Poszedłem w prawo, schodami na samą górę. Zeszła mgła. Wspinałem się w górę, pokonując kolejnych przeciwników. Kiedy ich pokonałem, ARCHIE/MAXIE z kompanami udał się do SLATERPORT CITY, zabierając ze sobą RED ORB/BLUE ORB. Dowiedziałem się, że BLUE ORB i RED ORB muszą być zawsze razem, a ich rozdzielenie zwiastuje kłopoty. Od staruszki dostałem BLUE ORB/RED ORB.

Wróciłem do MT. PYRE, wyszedłem na zewnątrz i posurfowałem kawałek w dół, do ROUTE 123. Tam skierowałem się w dół w lewo, aż doszedłem do plaży. Popłynąłem w lewo do MAUVILLE i dalej popędziłem w dół do SLATEPORT. Zauważyłem ludzi zgromadzonych przed HARBOR. Okazało się, że CAPTAIN STERN odkrył coś interesującego na dnie morza - podziemną jaskinię. Nagle pojawili się łotrzyki z TEAMU AQUA/MAGMA, ukradli łódź podwodną! Nauczyłem jednego z moich pokemonów HM02 (FLY) i kazałem przewieść się do FORTREE CITY. Udałem się w prawo, w dół, przez most w lewo, w dół, przez labirynt w dół, mostem w lewo, w dół, w prawo, ścigałem zagradzające przejście drzewko, przy SAFARI poszedłem w prawo i do góry. Znalazłem się w LILYCOVE CITY.

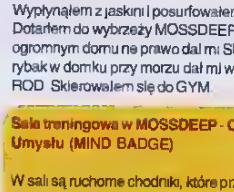
Skierowałem się schodami do góry, gdzie napotkałem moją starą przyjaciółkę. Chciała znowu się ze mną sprawdzić. Po jej pokonaniu skierowałem się w prawo, przeskoczyłem po półkach skalnych i w domku przy plaży dostałem TM44. Zszedłem po schodach na dół, potem w prawo i w górę, aż zobaczyłem wejście do jaskini. Dosurfowałem do niego i popłynąłem przed siebie.

Wewnątrz pokonałem strażnika chodzącego wokół kwadratowego basenu/kwadratowej skały. Wszedłem w drzwi. Białe kółka na ziemi działały jak teleporty, po wejściu na nie przenosiły w różne miejsca. Starając się unikać strażników, wchodziłem na kolejne panele i przechodziłem przez kolejne pary drzwi, aż doszedłem do basenu z łodzią podwodną, przy którym stał strażnik z wrogiego TEAMU. W czasie, kiedy walczyłem, BOSS odpłynął łodzią. Poszedłem do przeciwległego teleportu i ruszyłem do wyjścia z jaskini.

Wypłynąłem z jaskini i posurfowałem w prawo. Dotarłem do wybrzeży MOSSDEEP CITY. Facet w ogromnym domu na prawo dał mi SUN STONE. A rybak w domku przy morzu dał mi wędkę - SUPER ROD. Skierowałem się do GYM.

Sala treningowa w MOSSDEEP - Odznaka Umysłu (MIND BADGE)

W sali są ruchome chodniki, które przenoszą w kierunku, który pokazują namalowane na nich strzałki. W kilku miejscach znajdują się przyciski, które zmieniają kierunek niektórych klocków. Trzeba iść w prosto, w lewo, przełączyć przełącznik, z powrotem do wejścia, w prawo po chodniku na końcu przełącznik, w górę, w prawo, na górę na chodnik, pokonać trenera, przełączyć przełącznik. W dół, na chodnik po prawej, na końcu przełączyć przełącznik. Teraz na chodnik prowadzący w dół, w prawo, na chodnik w prawo.



Jest to jedyna walka z dwoma liderami na raz. Pokemony bliźniaczek, to pokemony kamienne, z umiejętnościami paranormalnymi. Dobrze działają na nie wszystkie typy ataków, na jakie są wrażliwe kamienne pokemony, czyli wodne i silne trawne.

Walka nie była trudna, tak więc szybko je pokonałem i zdobyłem MIND BADGE i TM04. Wszedłem do drugiego domku na lewo od GYM. Dostałem tam HM 08 DIVE.

Nauczyłem jednego z moich pokemonów HM08. Posurfowałem w dół, do ciemnego pasa wody. Kazałem pokemonowi zanurkować. Płynąłem w dół, aż dotarłem do wejścia do jaskini. Wpłynąłem do środka, zobaczyłem ukradzioną łódź podwodną. Wypłynąłem na powierzchnię. Wszedłem do jaskini. Nauczyłem jednego z moich pokemonów HM04 STRENGHT.

Szedłem do przodu, przepychając zagradzające drogę kamienie. Przeszedłem przez wejście. W następnym pomieszczeniu szedłem rozbijając i przesuwając bloki tak, żeby dostać się do przejścia w górę po lewej. Wyszedłem nad wodą. Wykorzystując prądy wodne, dotarłem do przejścia w lewym górnym rogu. W następnym pomieszczeniu przepychałem kamienie tak, żeby utorować sobie drogę do przodu (trzeba je przepychać na boki). Musiałem pokonać członka wrogiego TEAMU. Poszedłem dalej w górę i przez przejście. W następnej komnacie znowu zagradzały mi drogę kamienie, które musiałem przesuwać (środkowy do przodu, dwa po bokach na boki i w ostatnim rzędzie przesunąć tak kamień, żeby nie zagrodzić sobie przejścia). Dalej zszedłem na sam dół i w prawo, do basenu. Zaraz zjawił się szef TEAMU AQUA/MAGMA.

Po wygranej walce (ciężkiej walce, jak zwykle pomogły REVIVE, SUPER POTION i HYPER POTION) - **BLUE/RED ORB**. Tajemnicza moc wymknęła się spod kontroli! Wydostaliśmy się na zewnątrz. Na zewnątrz szalała burza (**SAPPHIRE**)/ bardzo mocno świeciło słońce (**RUBY**). Po krótkiej chwili pojawił się STEVEN. Powiedział, że bez ingerencji w dziwne zachowanie pogody, cały świat czeka zagłada! Posurfowałem w lewo i w górę, sprawdzając na mapie położenie SOOTOPOLIS. Kiedy znalazłem się mniej więcej nad terenami, na których położone było miasto, zszedłem pod wodę. Płynąłem w dół, aż dotarłem do jaskini. Wtedy się wynurzyłem.



W mieście spotkałem STEVENA, który przedstawił mnie tutejszemu GYM LEADEROWI o imieniu WALLACE. Zaprowadził mnie do Jaskini Pra-narodzin THE CAVE OF ORIGIN. Wszedłem przez drzwi do drugiego pomieszczenia. Zrobiło się ciemno. Chodziłem nie zważając na trzęsienia ziemi i szukając drabin, którymi przemieszczałem się między poziomami. Po drodze zebrałem HM07. Wreszcie wylądowałem w CAVE OF ORIGIN. Podszedłem do basenu. Orb zaczął świecić i musiałem stoczyć pojedynek z pradawnym pokemonem. Pod koniec pojedynku złapałem go.

Kiedy wyszedłem na zewnątrz zauważyłem, że pogoda się uspokoiła.

W domku na górze, po lewej, dostałem TM31 BRICK BREAK. W domu obok POKEMON CENTER otrzymałem WAILMER DOLL. Posurfowałem do GYM. Przed budynkiem stał STEVEN. Pogadałem z nim chwilkę i wszedłem do budynku.

Sala treningowa w SOOTOPOLIS - Odznaka Deszczu (RAIN BADGE)

W GYM podłoga jest zbudowana z cienkiego lodu. Chodzi o to, żeby przejść cały lód tak żeby popękał, a nie zarwał się, wtedy pojawiają się schody prowadzące piętro wyżej. W razie zarwania ląduje się w podziemiach, gdzie trzeba walczyć z trenerami, a potem wraca się do punktu wyjścia.

Pierwsze piętro: góra, prawo, góra, lewo, lewo, góra, prawo.

Drugie piętro: góra, 3x lewo, 2x góra, 2x prawo, dół, 3x prawo, dół, prawo, 2x góra, 3x lewo.

Trzecie piętro: góra, 2x prawo, góra, 2x prawo, dół, prawo, 3x góra, 2x lewo, dół, lewo, góra, lewo, 2x dół, 2x lewo, dół, lewo, góra, lewo, góra, lewo, 2x góra, prawo, dół, prawo, góra, prawo, dół, prawo, góra.

Na końcu czeka WALLACE. Trener ten używa wodnych pokemonów, więc najlepiej jest przeciwko nim stosować ataki elektryczne i trawne.

Kiedy dobrnąłem do końca dostałem RAIN BADGE i TM03.

Wyszedłem z GYM i kazałem się przewieźć (FLY) do MOSSDEEP CITY. Tam doszedłem do wody i posurfowałem na sam dół i trochę w prawo, kierując się na EVERGRANDE CITY. Stanąłem przed wodospadem. Nauczyłem jednego z moich pokemonów HM07 WATERFALL i wpłynąłem po wodospadzie na górę. Okazało się, że na górze znajduje się tylko POKEMON CENTER oraz wejście do jaskini, w którą wszedłem.

Po schodach udałem się na górę, po kładce dostałem się w pobliże zejścia na dół do VICTORY ROAD. Pokonałem trenerkę. W ciemnej jaskini użyłem FLASH. Pierwszy głaz przesunąłem w lewą wnękę, zszedłem na dół, drugi przesunąłem w prawą. Rozkruszyłem kamień w prawo, po schodkach wszedłem na górę i dalej pomostem w prawo i na dół. Pokonałem trenera. Pobiegłem w dół, w lewo i drabiną w dół. Dalej w górę, pokonałem trenerkę i dalej w górę, aż do basenu z wodą. Posurfowałem w lewo, przy wodospadzie użyłem WATERFALL, dostałem się na górę, posurfowałem w lewo, wodospadem w dół i do drabinki prowadzącej na górę.

Poszedłem w dół, w prawo, rozbiłem pierwszy kamień, ten znajdujący się na dole zsunąłem w dół, rozbiłem ten zagradzający drogę i wyszedłem drabinką na górę. Wszedłem na górę po schodach i mostem w prawo, zszedłem na dół. Poszedłem do góry, pokonałem trenera, poszedłem w górę i w prawo do wyjścia.

Nagle podszedł do mnie WALLY. Chciał się ze mną pojedynkować. Po pokonaniu go przeszedłem wejściem. Znalazłem się w EVERGRANDE. Wszedłem do budynku POKEMON LEAGUE CENTER - wielkiego budynku z rysunkiem POKEBALLA. Pogadałem z dwoma porterami. Po sprawdzeniu wszystkich odznak wpuścili mnie do środka. W kolejnych pomieszczeniach musiałem walczyć z czterema trenerami i na końcu z samym STEVENEM.

Ostatnie 4 walki z ELITE FOUR.

Walki są naprawdę upiorne, więc lepiej wcześniej zabezpieczyć się, kupując sporą ilość POTION i REVIVE. Najgorsze, że trzeba pokonać 4 trenerów pod rząd, a na końcu, jako piątego - samego STEVENA.

SIDNEY

Używe różnych pokemonów

Mightyena - najlepiej pokonać ją atakiem któregoś z fighting pokemons, albo atakiem wodnym

Shiftry - atak wodny lub ogniowy

Absol - fighting

Sharpedo - elektryczny, fighting, lodowy

Cacturne - wodny, ogniowy, lodowy

PHOEBE

Używa pokemonów - duchów. Większość z nich jest absolutnie niewrażliwa na ataki ziemnych pokemonów. Najlepiej jest walczyć używając ataków paranormalnych, mocnych lodowych albo wodnych.

GLACIA

Używa lodowych pokemonów. Glacię najlepiej pokonać silnym atakiem wodnym, ogniowym albo fighting. Resztę można załatwić atakami pokemonów walki albo silnymi atakami ziemnych lub trawnych.

DRAKE

Mistrz ognistych pokemonów. Woda lub lód.

Na samym końcu drogi czeka STEVEN.

STEVEN używa różnych pokemonów

Skarmory - najlepsze przeciwko niemu są ataki ogniowe elektryczne

Aggron - wodne

Cradily - ziemne

Metagross - najgorszy z całej szóstki. Stalowy, mający zdolności paranormalne. Nieźle przeciwko niemu działają silne ataki wodne, ogniowe, lodowe.

Animeldo - wodne, lodowe

Cleydol - wodne, trawne (słabsze)

Oto koniec i początek wielkiej przygody! Pozostało jeszcze tyle atrakcji do zdobycia, wiele pokemonów do zebrania, BATTLE TOWER, SAFARI ZONE, konkursy piękności, tajna baza... Jeszcze wiele godzin zabawy przed Tobą! Zostawiam Cię już samego i wierzę, że świetnie sobie poradzisz!





platforma	PS2, Xbox, GC
wydawca	Shiny
gatunek	bijatyka/strzelanina
liczba graczy	1 (2)
czas gry	15 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	196 kB
ocena w PSX EXTREME	8 (Koso)
ocena średnia*	88%

* na podstawie gier brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)



Gratka dla wielbicieli filmu

Gra ma w sobie jest interesująca a entuzjaści poznają zaplecze wielu wyderzeń których w "Reaktywacji" nie można było doświadczyć (jak to się stało że elektrownia wybuchła?) Wielka szkoda że w grze zabrakło Neo (Trinity ma mały epizod), ale w przyszłości - kto wie... Gra zdała na śniadanie MAX PAYNE oraz DEAD TO RIGHT chociaż porównanie nie jest na miejscu (...) Niemniej solucja z założenia nie poprowadzi Cię "za rączkę" Motez będziesz musiał Szanowny Czytelniku, wykazać się odrobiną własnej inwencji. Żeby nie było niedomówień - maystrując tenze opis szarpałem na konsoli PS2, dlatego w przypadku korzystania z innej wersji proszę wziąć ew. margines błędu wynikający z możliwych minimalnych różnic w budowie poziomów pomiędzy poszczególnymi portami (GCN, Xi). a i zastosowanie klawiszologii i jeszcze jedno jako że gra składa się z przygód Ghosta i Niobe opisałem je osobno. Przy czym scenariusz Ghosta potraktowałem kompleksowo, zaś Niobe - jedynie epizody nie pokrywające się z występującymi w przypadku Ghosta. (...) Życzę miłej zabawy! [hiv]



WARTO WIEDZIEĆ

Agenci w Matrixie są znacznie lepiej "wyszkoleni" niż Ty (Ghost i Niobe, wszak Neo zabrakło w grze)

Strzelanie do nich ze sporej odległości to marnowanie pocisków (dodge'ują)

Najlepszą techniką jest wyłączanie Agentów kopnięciami i nowonie. W grze spotkasz się z nimi kilkakrotnie jednak do walki stawaj jedynie w sytuacji bez wyjścia. ( ) Od pozbawionych życia przeciwników zbieraj spluwy a co za tym idzie amunicję. Przyda Ci się jeśli będziesz miec ochotę nieco poprzestawiać krajobraz. Tym bardziej warto, że nie raz drapniesz jakąś konkretną spluwę! ( ) Kopanie leżących jest dopuszczalne o nawet wskazane! ( ) Podejdź do przeciwnika od tyłu i wasnij klawisz akcji - duszenie ( ) Pomiętaj że z bronią dzierżoną w łapach biegasz znacznie wolniej! ( ) Kwestię regeneracji energii rozwiązano w ten sposób, iż po upływie kilku sekund od jej straty regeneruje się automatycznie. Jeśli zatem straciłeś sporo energii przycupnij w ustronnym miejscu i odczekaj chwilę. Jest to o tyle ważne ze niektóre epizody są długie i spore w nich strzelanin, a rasowych: Checkpointów programiście nie umieścił ( ) Po przejściu w widok FPP możesz zoomować obraz i strzelać dowolną bronią ( ) Kwestia techniczne >>>< takim symbolem zaznaczam obecność scenek przerywnikowych przede wszystkim w celu orientacyjnym

Focus - największy bajer w grze. Obczaj we własnym zakresie unikalne łączących w Twoim kierunku pocisków a także poruszanie się w trakcie walki (obejście) Focus stosuj jak najczęściej: do zakłócania reversali (świetne efekty z bronią) biegania po ścianach (pierwszoligowe animacje kopniaków w zależności od występujących elementów otoczenia), a i do strzelania (nawigacja precyzyjna)...

OPIS

Scenariusz Ghosta

THE POST OFFICE

Closing Time

Budynek Urzędu Pocztowego... Rusz przed siebie, w kierunku strażników. Nie wyciągaj broni, bo zostaniesz zaatakowany. Zamiast mnóg "kung-fuj", odbij w prawo. Po obejrzeniu scenki przerywnikowej zbiegnij na dół, załatw strażników i włącz przycisk od windy (drzwi tuż obok tych, z których wyskoczyli strażnicy). Wal przez drzwi i przed siebie, wbiegnij do kolejnego pomieszczenia. Załatw strażników i skorzystaj z drzwi przy żółtej rurze. Załatw strażnika i schodkami do góry. Kolejne schody... i kolejne.

Epicenter

Po schodach zbiegnij w dół, załatw strażnika i przeskocz przez siatkę (podejdź - Ghost automatycznie się po nią wesprze). W sortowni wal do końca i odbij w lewo - wykończ strażników i skorzystaj z windy towarowej (od góry podświetlona dwiema żółtymi kamplami).

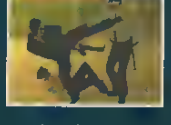


Unexpected Arrival

Powiadomiony przez Sparksa (Sparks to Operator, rzecz jasna) o pułapce, musisz stawić czoła glinirzom. Nakop im do tyłków, uprzednio biorąc w łapsko dwa pistolety (stosowne menu). Razprow się ze wszystkimi glinirzemi. Gdy dotrzesz do końca magazynu... >>>< Gaz łzawiący ma dziełanie oczywiste: energia ucieka. Rozpędź się i przeskocz na przeciwną stronę, na "rury", wykorzystując Focus. Załatw glinirzy, biegnij po rurach, na końcu odbij w prawo i wskocz przez właz do pomieszczenia na dół (jeśli spadniesz biegnąc po rurze, to wróć w okolice wózka widłowego i wespnij się po nim).

Redirected

W pomieszczeniu magazynowym rozwal glinirzy. W kolejnym pomieszczeniu zostaktują Cię glinirzm odgrodzeni od Gabo siatką, lecz zignoruj ich - szkoda amunicji. Pokonaj rozległy korytarz z wymalowanymi czerwonymi pasami, podejdź do drzwi na wprost >>>< Wal przed siebie ścieżką... Przeskocz przez siatkę, ew. wejdź do pomieszczenia obok i z rozpędu przeskocz przez szybę (zadanie bonusowe, tylko dla twardzieli: posturaj się nie zbić szybą...) W części za skrzyniami załatw glinirzy i przebiegnij pod opuszczoną roletą, po czym skorzystaj z drzwi. Lokacja z przeszklonymi boksami: albo obejdź dookoła na ścieżkę, albo przeskocz przez szybę (na lewo), po czym zajmij się glinirzami. Kluczyc pomiędzy boksami udaj się "na godzinę 11 00", skorzystaj z drzwi, i z następnych. W sterowni aktywuj czerwony przycisk tuż za prawej (w wersji X-owej zielonkawy poświata, ponadto pojawi się strzałka nawigacyjna), po czym udaj się w kierunku drzwi.



Backtracking

Po schodach na dół, wykończ glinirzm i skorzystaj z drzwi. Klucz ścieżkami, wal na przestrzał, o gdy dotrzesz do sortowni (którą wcześniej odwiedziłeś) - kieruj się na schody, którymi wcześniej zszedłaś na dół, przeskakując przez siatkę (w epizodzie "Epicenter"), gdzie zajmij się dwoma glinirzemi. Skorzystaj z drzwi u podnóża schodów.

Got it!

Znajdujesz się w pomieszczeniu ze skrzynkami pocztowymi. Załatw strażników, pobiegnij do głównego holu i skorzystaj z windy, tym razem zwartej i gotowej. (...) Wybiegnij z windy, rusz przed siebie - do końca, odbij w lewo i znów biegnij przed siebie do końca. Obwróć się w prawo - oto upragniona skrzynka. >>>< Nakop kilku strażnikom i dostań się do windy. Będąc już na dole - rusz przed siebie, do głównego holu. Jako że nikogo to nie zostawiesz, nie spotkasz się z najmniejszym przejawem oporu, toteż rusz do wyjścia... Ups! W holu pojawi się kilkunastu strażników, których musisz pokonać. Aby tego dokonać, wykorzystuj Focus, zakładaj jak najwięcej kontr, zachodząc strażników na tyłach i wyskakując znienacka. Po rozprawieniu się z strażnikami, podejdź w kierunku wskazywanym przez strzałkę nawigacyjną. W kolejnych pomieszczeniach nie znajdziesz strażników - droga wolna!

Big Distraction

Z pewnością zdążyłeś już zauważyć, że jedyna droga prowadzi na dół. Zeskocz, podź przed siebie... Nie zgubisz się, bowiem nie ma tutaj możliwości (ew. proszę o kontakt mailowy lub telefoniczny, jeśli dokonałeś tej sztuki;). Załatwiaj wszystkich strażników po kolei, skrupulatnie zbierając broń, gdyż to Ci się przyda (sporo oponentów). Kluczając pomiędzy zawalonymi, połączymi się regałami, kalumnarn itd - dotrzesz do drzwi. Za nimi znajome schody - wal do góry i skorzystaj z drzwi.

Breakout!

Skorzystaj z drzwi, w sterowni zajmij się przeszkadzaniem, obróć się o 180 stopni i załatw strażników. Skorzystaj z drzwi, w magazynie załatw kolejnych strażników. Skorzystaj z drzwi, aby w kolejnym pomieszczeniu w okamgnieniu obracać się w prawo i załatwić ewentualnych strażników. Podążaj na ścieżkę - w pomieszczeniu napotkasz zmasowany opór. Mozesz powalczyć, demolując otoczenie, oczkownik zalecam spływać w podskokach, bowiem strażnicy pojawiają się non stop (mniej więcej, nie sprawdzałem, bo po 5 minutach miałem dość;) numerz drzwi nad którymi wisi zegar, warto dodać bez kukułki, hłahła! >>>< BTW. Pontiac Firebird '67 to kawał maszyny, huh!

CITY DRIVING

Got to the Nord Line

Ostrzeliwuj nadjeżdżające wozy policyjne. Nie wysiłaj się prująć do wozów znajdujących się w znacznej odległości, bowiem jest to bezcelowe. Skup się na pociąganiu na sport w momencie, gdy samochody znajdują się blisko! Aha, pojazdy cywilne ubogają zniszczeniu ZNACZNIE szybciej:).

CITY ROOFTOPS

Answer the Phone

Rozpędź się, zeskocz na dół, po drabinie do góry. Ponownie na dół i po drabinie. >>>< Musisz uciekać przed ostrzeliwującym Cię Agentem. Opisywanie poszczególnych kroków mijałoby się z celem, o zatem podążaj za ścieżką. (...) Gdy ponownie natkniesz się na Agenta, przeskocz na zajmowaną przez niego przestrzeń, odbij w lewo i skocz na dachy. Spadnierz na dół - w pomieszczeniu zajmij się glinirzem, po schodach wal do góry, skorzystaj z drabiny, zeskocz na dół, kolejna drabina (znajdziesz się w punkcie wyjścia)...

THE AIRPORT



Concourse

Lotnisko... Załatw strażników przy bramkach, kolejnych po drodze, a i w poczekalni. Wal w lewo - przesmykiem do szaletów. Wal na przestrzał - tuż za kolejnymi drzwiami spotkasz pierwszych przedstawicieli grupy SWAT - są znacznie bardziej odporni na strzały z cwoy, niż glinirze. W kolejnej poczekalni rozprow się z kilkoma "swatowcami" i wal w lewo.

North Point

Udaj się do pomieszczenia i rozwal gromadkę strażników. Zbierz skrzynkę wypchaną granatami (w rogu), udaj się do równoległego korytarza i wykorzystuj granat "Stun Grenade" (tylko jedną sztukę - nie mamuj ich!) Po eksplozji wyjdź przez okno, załatw strażników, skorzystaj z przesmyku - w kolejnej poczekalni (helikopter!) załatw swatowców, wejdź do pomieszczenia skąd wypełzli (granaty) i wal ścieżką.

North Point 2

Walka z helikopterem i swatowcami - nie jest prosta (pamiętaj: energia nie ulega regeneracji!). Na dobry początek podbiegnij pod ścianę po prawej stronie. Nadlatujący helikopter Cię nie dopadnie. Postaraj się jednak nie przylegać do ściany, co by wyczuć moment, w którym ten nawraca - staje się bowiem na moment bezbronny niczym niemowlę. W tym momencie wyskocz, zapodaj Focus i grzej w helikopter z pomocą MP5 (warto popuścić cynglem, gdy pocisk trafiają np. w metalową konstrukcję!) Wycofaj się w miejsce, gdzie stałaś poprzednio i rzuc w kierunku reklamy "Pentium 4" granat "Flash-Bang", jeśli dobrze wymierzysz timing, opadająca na linach grupa swatowców łytnie eksplozję - rozbroj kolesiów, połam szczęki i wytrzyj nimi posadzkę. Para na helikopter.. Schemat powtorz kilkakrotnie - do momentu, kiedy helikopter spadnie. Gdy do tego dojdzie - zregeneruj Focus i energię, uderz w kierunku otwartego przejścia, po czym załatw trzech swatowców, którzy zeń wypełznę. Podążając dalej - wpadniesz do sklepu, bynajmniej nie na zakupy, gdzie spotkasz kilku swatowców (apteczka na ladzie, na lewo od wejścia). Schodami do góry.

Monorail

Biegnij kawałek przed siebie, pomiń ostrzeliwanemu kolesiowi na bramę, wróć do poprzedniej bramy i załatw dwóch swatowców. Podążając ścieżką spotkasz się na zmasowanym oporem (zbieraj spluwy).

Revolving Restaurant

Obrotowa knajpa - cool! (...) Po schodach wal do góry, rozwalając po drodze swatowców, o następnie zajdź na dół. Biegaj dopóty dopaki załatwisz wszystkich swatowców. Gdy tego dokonasz - zejdź na dół, wdrap się na tortopaco i czekaj do momentu, aż "najlepszy" drabinka.

Terminal

Zajmij się swatowcami znajdującymi się na górnym poziomie, o następnie zeskocz na dół i uczyń rzeznię. Gdy na górnym poziomie pokażą się swatowcy, poczekaj przyczajony za filarem z

ruchomymi schodami (regeneracja sił i to prawy...), po czym przystąp do ataku. Gdy podniesie się "zalarm" (dolny poziom) - wejdź tam i przeprow się przez drzwi (takie "zalarmowe"). Znajdziesz się w głównym terminalu lotniska - komitet powitalny pięknie przyjmij, łudząc wszystkim po pół kilo ołowiu. Wal w lewo, po rozprawieniu się ze swatowcami zbierz skrzynkę z granatami "Stun Grenade".
Następnie udaj się w przeciwny kraniec lokacji, gdzie spotkasz kilku swatowców kłębiących się wokół budki - po ich załatwieniu skorzystaj z ruchomych schodów w zagłębieniu (analogiczne do miejsca, w którym zebrałeś granaty). Na górze wal w lewo, ścieżką do końca ("balkon"). Do Twojego arsenału broni trafi "snajperka", jednak nie korzystaj z niej.

Control Tower

Rozwal swatowca i zajmij jego miejsce. Wykorzystując "snajperkę" kaś po kolei swatowców wyskakujących na dachu, a i tych czających się na stałowych schodach. Gdy w pewnym momencie nie będziesz widział obiektów do "zdjęcia" - skorzystaj ze schodów i zbiegnij na dół. Na "balkonie" załatw swatowca, po czym wróć na górę.

Control Tower 2

Korzystając ze "snajperki" rozwal przednie koło samolotu (wyższowo spójrz nieco w lewo). Aby zwiększyć swoją szansę, wykorzystaj Focus! >>>< Walka z helikopterem pilotowanym przez Agenta. Jeśli przyjął, że jesteś skutecznym twórcą "na godzinę 12.00" - stąd nastąpi pierwszy atak. Ukryj się za filarem, skorzystaj z karabinu SG-552 - gdy pojawi się helikopter, załącz Focus i rzuć w helikopter. Kolejne ataki na godzinach: 15.00, 21.00, 12.00... Po rozprawieniu się z helikopterem wskocz na schody, uprzednio zablokowane.

THE AQUEDUCT

Retrieving Axel

Samochodem grzej non stop przed siebie, bardzo długo, oczywiście z gracją omijając "niespodziewanki". Gdy pojawi się jeep policyjny, to nadal wal przed siebie, aby na końcu drogi (ujrzysz żółty dźwig) odbić w lewo i skorzystać z przemyku. Kolejna część pościgu to jazda terenowa - na końcu odbij w lewo i sunąc pod ścianę, staruj siatkę. Podążaj za napotkanym samochodem.

THE SEWERS

Abyss

Kanały... Musisz dostać się do telefonu. Jako że rury, po których przydzan Ci biegać, są wąskie - wykorzystaj Focus, co z pewnością ułatwi Ci zadanie. Podążaj ścieżką... Gdy załatwisz pierwszego napadniętego swatowca, jaka łup zbierzesz "snajperkę". Wejdź po drabinie na wyższy poziom i sprzątnij upierdliwych swatowców (musisz działać sprawnie, bowiem ataki swatowców odbierają energię Ballarda (widoczny pasek energii - nad Twoim!)). Po załatwieniu swatowców dostań się na centralną platformę, zejdź jeden poziom niżej, wyjdź "na zewnątrz", udarz w lewo, obejdź schody i wal w kierunku Ballarda.

Abyss 2

Ponownie wal w kierunku telefonu. >>>< Wyposażony przez Sparksa w kwalkretne argumenty, skorzystaj z granatów "Offensive Grenade", aby rozwalić wentylator tuż obok - drugą stanie otworem.

Pumped

Podążaj w kierunku wskazywanym przez strzałkę nawigacyjną... Po drodze wykoś kilku swatowców. W końcu natkniesz się na dziwną maszynę buchającą parą, którą zapamiętaj. Gdy ujrzysz komunikat obwieszczający, iż "dalej musisz sobie radzić sam" (kolejna maszyna) - cofnij się w okolice pierwszej maszyny: pod nią znajdziesz przejście, a w głębi dziurę, do której wskocz. Gdy natkniesz się na siatkę uniemożliwiającą przejście - skorzystaj ze stołu obok i podążaj ścieżką. Trzymając się lewej strony natkniesz drabinę. Niestety, przejście okaże się nieosiągalne za sprawą pary buchającej z rury. W sporych rozmiarów pomieszczeniu znajdziesz stosowny przełącznik, który uaktywni, a następnie wróć w to miejsce. Pokręć się trochę, a znajdziesz dziurę (po wcześniejszym na górę - prosto)...



Ice and Corrupt

Twoim zadaniem jest ochronienie Ice'a oraz Corrupt Załatw swatowców i - po usłyszeniu tekstu: "That was the last one" - dotrzyj do kompanionów, którzy znajdują się na podwyższeniu. Aby tego dokonać, przejdź w lewo, wskocz na murek, a następnie na maszynę. >>>< Zakutw trzęcących się tu i ówdzie swatowców, po czym skorzystaj z drabiny prowadzącej w górę. Usłyszawszy wołanie o pomoc ("Ghost - I need a hand!"), wypadnij na powierzchnię i.. pomóż:). Po chwili wejdź na konstrukcję pośrodku (znajdziesz pomocny murek), z którą ostrzelisz nieprzyjaciół. Jednak nie nai są najważniejsi - przede wszystkim rozwal 3 siłownika wspierające kręcący się budziew, na uczyń z widoku FPP. Po eksplozji wskocz w wyrwę w ścianie.

Waterway

Zeskocz na dół i wal ścieżką w lewo. W pewnym momencie dotrzesz do mostu - Sparrtior poinformuje Cię, iż okolice są zbyt ciemne, tatez musisz zejść po drabinie na dół - znajdziesz tam latarkę. Wróć na most i kontynuuj spacer ścieżką. Po wyjściu z zgromnego tunelu podążaj za swatowcami - w lewo. Na końcu zajmij się nimi, zachiaraj broń i rusz w przeciwny kraniec kanału. Może być ciężko, bowiem przeciwników spotkasz od cholery i cut, ciut, więc w miarę możliwości regenerui energię. Na końcu skorzystaj z rury, a w niej - przeskocz na kładkę po drugiej stronie. Zapamiętaj obrazek z dołu...

Waterway 2

Udaj się w kierunku swatowców, a następnie podążaj za ścieżkę. Pod koniec drogi natkniesz się na przyczajoną grupkę przeciwników - rozpraw się z kolesiami i skorzystaj z "drzwi". Po schodach w dół, następnie w prawo - natkniesz się na kilku swatowców, a i drabinę prowadzącą w dół (w rewirze patrulowanym przez kolesiów). Zjechawszy na dół krwawo słum apiś, wal ścieżką, stojąc na desce rozpraw się z kolesiem, wskocz do rury. W pomieszczeniu rozwal swatowców, przylgnij do ściany, zdejmij swatowca ostrzelniwującego się z przeciwnego krańca lokacji i pobiegnij w jego kierunku. Stań pod czerwoną rurą, podskocz (schowawszy broń) i przeprow się na drugą stronę, po czym zeskocz w dół. Wal ścieżką - na jej końcu wskocz do dziury.

Breathing Room

Biegnij do końca korytarza i odbij w prawo. Co prawda eksplozja nie zrobi Ci ku-ku, jednak miej na uwadze, iż pojawną się gimnarte. Rozwal ich i skorzystaj z "drzwi", po czym wskocz w dziurę. W kanałach czeka Cię ciężka przeprawa z gimnarzami miotającymi granatami. Odpłać się pięknym za nadobne, po czym skorzystaj ze schodów - na prawo. W lokacji z "wentylatorami" przyj przed siebie, aby na końcu odbić w prawo. W kolejnym - na końcu przeprow się przez wyrwę. Kontynuuj wędrówkę, korzystaj z dziur w podłodze.

Malachi and Bane

Biegnij naprzód, po drabinie do góry, w lewo. Nad chodnikiem namierzysz czerwoną rurę - skorzystaj zeń, aby przeprawić się na drugą stronę, zawczasu załatwiwszy ostrzelniwującego się swatowca. Zeskocz na czerwony podest i czym prędzej uczyń pożytek z broni. Kieruj się w lewo, na sam dół (po drabince, a następnie wskocz do brzi), po czym wskocz do rury. Biegnij przed siebie, "skrzyżowanie" przeszyj na wylot, przygotuj się na ostre strzelanie.

Malachi and Bane 2

Skieruj się w lewo, po drabinie do góry. W "bocianim gnieździe" załatw gimiarza, kolejnego w drugim. Ustaw się w dogodnym miejscu (proponuję pierwsze "gniazdo"), zapodaj widok FPP i osłaniaj kolesiów przed atakami swatowców. Korzystaj z zalet Focusu - namierzanie staje się łatwiejsze, a i uciekający cenny czas nie jest bez znaczenia.

THE CHATEAU

Great Hall



Rozjebcja... Zamiast podziwiać broń rozwieszoną na ścianach oraz rzeźby, skorzystaj z drzwi po lewej stronie. >>>< Wejdź do salonu z fortepianem i zwalczaj grającego na nim kolesia. To nowy rodzaj przeciwnika - wampir! Wyposażony w osinowy kołek ("Wood stake"), załatw go. Aby tego dokonać, w trakcie walki często zakładaj reversale ("kwadrat"). Patent powtórz na kolejnym wampirze. (...) UWAGA! Wampiry, od których aż się roi w tym poziomie, kanują nie tyle od zakładowania im kołka, co wskutek odniesionych obrażeń. Bopiero po zaaplikowaniu odpowiedniej ilości damage'u postać wykonuje odpowiedni ruch - Fatality!

West Wing

Z jadalni udaj się do kuchni. Jeden z wampirów posiada shotgun, więc postaraj się go rozbroić. Spławy nie wykorzystuj, bowiem bez kołków się nie obejdzie. Po walce wejdź do magazynu - stąd kolejnymi pomieszczeniami dotrzesz do celu, po drodze wbijając małe co nieco. Docelowo zapakuj się do windy.

Atrium

Wal w prawo - w przeszklonym pomieszczeniu nakap dwóm wampirom, powtórka z rozrywki czeka Cię w małej bibliotaczce.

Secret Passage

Gdy spadniesz na dół - teoretycznie znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia. Spoko, wykorzystaj gęsto zalitą dechami ścianę w charakterze drabiny, aby na strychu załatwić przyjemniaczka. Ponownie wal do góry, aby trafić na poddasze - tym razem będzin "gorąco", na i musisz wykuczyć trzech kolesiów. Po walce skorzystaj z wyrwy w ścianie.

Secret Passage 2

Będąc na balkonie wal w lewo, po kolejnych balkonach - w końcu wejdziesz do środka posesji. Podążaj ścieżką.

Merovingian's Office

Podczas walki poskraj się wepchnąć wampira na szafkę z książkami:) Wejdź do kolejnego pomieszczenia, gdzie dzwoni telefon >>>< Sparks wyposażył Cię w nową broń - kusze, którą poradzisz sobie z wampirami. Wyjdź z gabinetu i wal w lewo. W sali kinowej rozpraw się z kolesiem i skorzystaj z drzwi (tuż obok drzwi, którymi wszedłeś na salę).

Garage Hallway

Nakap konu trzeba, przebiegaj przez "sypialnię" i udarz w prawo.

Return to the Great Hall

"Najtrudniejsza misja, z jaką miałem kiedykolwiek do czynienia!" - rzekł Ghost, po czym skorzystał z drzwi..

The Dungeon

Interesujące, nieprawdaż? (...) Podążaj ścieżką, aż znajdziesz się na arenie (gladiatorzy?) Na arenę wskoczy Cujo -wyjątkowo napalony kolaś. Walkę z nim potraktuj jaku walkę z bossem; mech swadzy o tym chodzy pasek jego energii. Gdy kolaś będzie się zbliżał w Twoim kierunku - nie strzelaj, bowiem ołów do mego nie przemawia -tylko walka wręcz! Atakuj stosując mieszane techniki ręczno-nożne, nin wyprowadzając zbyt długich serii, a i spora rewarsaj. Oprucz tego, dobrym sposobem jest strafe'owanie. Gdy Cujo zdrowo oberwie, na arenę wkroczą jego podwładni, z którymi rozprawisz się bez problemów, a następnie wykończ na dobre Cujo. (...) Po sfinalizowaniu pojedynku skorzystaj z przejścia (w ścianie, na wyższym poziomie) i schodami wal do góry

Coin and Abel

Wal przed siebie. >>>< Dzierząc pewnie Hiobe, podążaj ścieżką. Gdy pojawi się dwójka świrów, stocz z nimi regularny pojedynek. I choć są nie do rozwalenia (teoretycznie, bowiem srebro załatwiłoby sprawę,) - postaraj się tak ich załatwić, aby posłać kopniakami pod drzwi więziowie zajmą się ich gardłami.

UNDER THE CITY

Twins In Pursuit

Kolejna misja, w której Twoje zadanie sprowadza się do ostrzelnwania przeciwników. Niestety, tym razem nie pójdzie tak gładko. Otóż "Bliźnięcy" to najbardziej kozacki duet we wszechświecie (w "Reloaded" rządzą!) - są niezniszczalni, ich furo również (?). Zatem zamiast ich ostrzelniwać, skup się na drodze przed Tobą, rozwalając pojazdy zapadające drogę. Ponadto możesz zamiamać na konserwy pojazdy wymijane - w ten sposób, po eksplozji, przeszkadzać będą Bliźniakom.



THE ZEN GARDEN

Trinity and Ghost

Pokonaj w walce Trinity. Choć ona oszczędza Ciebie leżącego, Ty nie bądź tak wielkoduszny, bliskiej Czystuj ją butem, gdy upadnie na glebę.

THE FREEWAY

Chase Morpheus

Autostrada... Kolejny pościg samochodowy, w założeniach standardowy. Rozwalaj samochody cywilne, policyjne, na i wóz Agentów. Pestka z motłem, czy jakoś tak...

The Truck

Kolejna część pościgu, bez rewelacji, za to nagradzona efektciarskim filmem (wstawka żywcem wzięta z "Reaktywacji", IMO jeden z najbardziej kozackich motywów).

THE POWER PLANT



Reactor Construction

Elektrownia... Po przeprowie z Cujo oraz Trinity, strażnicy co najwyżej wywołają uśmiech politowania na Twej facjacie. Podążaj ścieżką, rozprawiając się z kolejnymi strażnikami, dopóty dopóki aktywujesz zielony przycisk. >>>< Gdy tego dokonasz, obróć się o 180 st., zeskocz na dół i wal po drabinie na górę, i po kolejnej. Na górze wal w prawo. >>>< Wyposażony w "snajperkę" - załatwij Hiobe, wykorzystując trik z Focusem. (...) Powiadomiony o fakcie, że Hiobe "zrobiła swoje" ("Niobe's done for now. Get moving"), rusz w lewo. Kosując po drodze kilku swatowców, po siatce wyrumuj się na wyższy poziom. Tu uważaj na kolesia po lewej stronie - wykończ go. Podejdź do krawędzi i panownie osłaniaj Niobe z pomocą "snajperki", po czym rusz w lewo - po drabince do góry, i jeszcze jeden poziom. Podążaj ścieżką.

Reactor Construction 2

Gdy dotrzesz do hali sporych gabarytów, na platformie na wprost pojawią się swatowcy. Używając Focusa rozpraw się z nimi, korzystając z jakiejś sensownej broni (byle nie shotgun!). Sytuacja się powtórzy, gdy obejdziesz halę... W końcu dotrzesz do lokacji, gdzie wyrumalisz się po sterach drawnianych płyt. Rusz na lewo i zoław swatowców, po czym kieruj się w lewo, do góry. Pomiędzy dwoma

OFICJALNA MATRIXOWA "KOMÓRA"

Oto model telefonu komórkowego firmy Samsung opatrzony symbolem SPH-N270. Analogicznie do "banana" Nokii, który zrobił furorę po premierze "jedynki", telefon ów jest oficjalnym produktem reklamującym film, a raczej częścią ogromnej machiny marketingowej (z tego co się orientuję obecnie jest on dostępny tylko i wyłącznie w USA). Zabawkę można ujrzeć tak w "Reaktywacji", jak i w "ENTER THE MATRIX". Cudeńko Samsunga poraża drapieznym designem, ale i dopasionymi parametrami. Kolorowy wyświetlacz LCD (TFT) potrafiący wyświetlić 65 tys. kolorów, 40 wbudowanych dzwonków polifonicznych, antena wewnętrzna, tematyczne dźwięki, screensavery (m.in. charyzmatyczne znaczki zalewające ekran) oraz np. głos Smitha oznajmiający, iż właściciel telefonu nie może odebrać połączenia - to jedynie czubek góry lodowej. Niewątpliwie będzie to gadżet z półki "must heve" dla tych wszystkich, których "me Matrix"



"balkonami" znajdziesz dziurę - zeskocz na dół (deska) i podążaj ścieżką - po schodach do góry. (...) W lokacji z fikusami i swatowcami na podwyższeniu - chowaj się za fikusami i grzej wykorzystując Focus. Jeśli weźmiesz swatowców na przetrzymanie, to zeskoczą na dół. Po walce zajmij ich stanowiska, przejdź kawałek i zeskocz na dół.

Nuclear Shipping

Na parkingu, na jednej z naczep czai się snajper, którego zdejmij przy pomocy "snajperki", zajmij się również kilkoma swatowcami biegającymi po doku. Zbierz dobra po nich (m.in. skrzynka "Offensive Grenade") i skorzystaj z drzwi obok bramy #1. W magazynie czeka Cię ostra jatka - wal na drugi kraniec magazynu i skorzystaj z drzwi.

Transformer Field

Po wkroczeniu na rejon zejmą się trzema strażnikami, a następnie - zgodnie ze wskazaniami strzałki nawigacyjnej - po schodach na szczyt wieży, gdzie aktywuj przycisk. >>>< Zeskocz na dół i zajmij się swatowcami - zapoznaj ich z działaniem nowej zabawki, GP-25 Launcher mianowicie, po czym skorzystaj z drzwi (rakieta). Strzałka nawigacyjna wskaże Ci drogę.

Transformer Field 2

Podążaj za wskazaniami strzałki nawigacyjnej, pogebitć się nie sposób. Nie baw się w Jeta Li, raczej w Johna Rambo. Na końcu ścieżki skorzystaj z drabiny.

Nuclear Waste Sector (1 i 2)

Przeprawiaj się przez kolejne hale, wykorzystując białe "kontenery" z czerwonymi paskami (znajdują się na każdym kroku) - eksplodują z przytupem! Nie przekombinuj tematu, bowiem wybuch zrobi ku-ku także Tobie! Do kolejnych pomieszczeń wślizgaj się po zregenerowaniu energii.

Core Control Room

Podejdź do szyby i wal po kolei do swatowców. Obróć się i załatw kolesiów nadciągających za sterowni. Ponownie ostatnią hiobe... Gdy zabrakniie Ci nabojów - wskocz po łupy do sterowni, aby w ostatecznej fazie rozprawić się z oprawcami Niobe bez "snajperki", za to przy użyciu trybu FPP i opcji zoom.

Core Control Room 2

W sterowni rozprawi się za swatowcami, po czym zbiegnij w dół. Tu kolejna grupka, która nie powinna przysporzyć Ci kłopotów. Za chwilę pojawi się Agent. Aby go stosownie przywitać, rozwal stojące serwery, sztuk cztery. Gdy pojawi się Agent, musisz z nim wulczyć. Pasteraj się, aby za Tobą poszedł w okolice jednego z iskrzących serwerów i zadaj kontrę na cias. Jeśli wpadnie na maszynę, to będzie po krzyku.

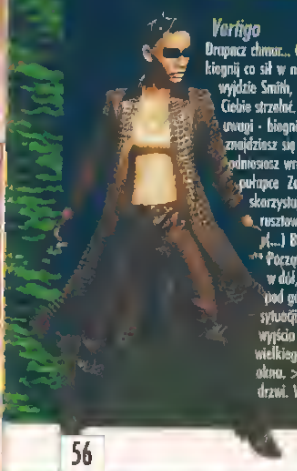
CHINATOWN

Seraph's Tea House

Skop tyłek strażnika Wyraczni - Seraphna. Walka nie jest łatwa, tym bardziej, że Seraph - w przeciwieństwie do Trinity - nie szczyci Twego pyska. Najlepszym atakiem jest obrona - jak najwnęcej reversal, byle z akuratnym wyczuciem timingu. Kluczem do sukcesu jest używanie Focusu: jeśli Ci takowego zabrakne, biegaj po stołach wokół sali. Niestety, energia nie ulega regeneracji, toteż musisz się mieć na baczności. Seraph zaprzestanie walki, gdy zdrowia oberwie - zostanie mu ok. 20% energii. (.) UWAGA! Jeśli walkę przegrasz (mnie się udało dopiero w 3. podejściu), to linia fabularna automatycznie popchnie Cię dalej - do ostatniego rozdziału (ONBOARD THE LOGOS). Strata to wielka, bowiem warto poznać dogłębnie fabułę, a i zobaczyć w akcji wielu Smithów i takie tam,).

Zatem w przypadku wtopy grzecznie obejrzyj filmiki, po czym wróć do głównego menu i wyraj odpowiedni stan gry (CHINATOWN).

SKYSCRAPER



Vertigo

Drapacz chmur... Obróć się o 180 stopni i biegnij co sił w nogach. Po chwili z windy wyjdzie Smith, po czym zaczne do Ciebie strzelać. Nie zwracaj na niego uwagi - biegnij, biegnij, biegnij! Gdy znajdziesz się na klatce schodowej, odniesiesz wrażenie, że utknąłeś w pułapce. Zamiast panikować, skorzystaj z okna - po wyjściu na rusztowanie podążaj w prawo. (...) Biegnij jak poparzony. Niespodziewanie zbiegniesz nieco w dół, aby w końcu pobiec pod górę. Na końcu ścieżka - w sytuacji wydawałoby się bez wyjścia - skocz w kierunku wielkiego, przyciemnionego okna. >>>< Skorzystaj z drzwi. W kolejnym pomieszczeniu nie znajdziesz wyjścia (drzwi są zablokowane), lecz jeśli poczekasz moment, przez ścianę wpadnie Smith zabawiający się w Terminatora. Skorzystaj z wyrwy i wal czym prędzej do windy (na wprost).

CHINATOWN

Smith's Trap

Ponownie wylądowałeś w dzielnicy Chinatown... Skorzystaj z drzwi, w kolejnym pomieszczeniu (kobiety pracujące) wal w prawo i schodami na sam dół. Na ulicy podążaj zawierzając strzałce nawigacyjnej.

On Foot

Zwiń broń od gliniarzo skasowanego przez Smitha, co by móc strzelać do przeszkadzających w ucieczce kolegnych: napastników. Jeśli znajdziesz się w sytuacji, w której strzelać będą do Ciebie Smith i gliniarze jednocześnie - sprzątnij gliniarzy (w miarę możliwości). (...) W końcu dotrzesz do drabiny - wal nią do góry.

Hard Line Pursuit

Biegnij w lewo, po schodach wal na sam dół, na zewnątrz - w prawo. po czym w lewo. W pewnym momencie natkniesz się na pułapkę urządzoną przez swatowców. Wykończ ich, a po eksplozji ogzurowki przeskocz przez nią (po lewej stronie, przez mankę). (...) W lokacji nad wodą biegnij po gzymsie - w prawo, na końcu wdrap się po stercie pudełek i podążaj ścieżką.

The Virus Spreads

Skorzystaj z drzwi, w "mordowni" wal po schodach do góry, a następnie... za wskazaniami strzałki nawigacyjnej.

The Church

Goniwa po dachach... Bieg na orientację, ot co.

ONBOARD THE LOGOS

Tunnels of the Real

Niobe pilotuje, Ty obsługujesz działko. Grzej do Sentinell ile wlezie. Warto odnotować, że maszkary uderzają z tyłu, jak i z przodu (w górnej części ekranu widnieje stosowny "radar"). Do przełączania widoku służy odpowiedni klawisz (PS2 = "L1").

The Rabbit Hole

Powtórka z rozrywki. Jedynym urozmaiceniem jest fakt, iż w pewnym momencie Sentinel wystrzeli w kierunku Logosa bombę śledzącą pojazd. Musisz ją ostrzeliwać... aby w końcu otrzymać nagrodę!

Scenariusz Niobe

THE POST OFFICE

Closing Time

Rusz w kierunku windy, przed drzwiami windy odbij w lewo i skorzystaj z drzwi prowadzących do kolejnej sekcji.

Behind the Scenes

Wykończ strażników, wal do końca i w prawo. Skorzystaj z drzwi, wykończ strażników i podążaj za wskazaniami strzałki nawigacyjnej. W pokoju namierzysz przełącznik - aktywuj go, po czym skorzystaj z nowo otwartego przejścia i klucz korytarzami.



Epicenter

Dostań się w okolice sortowni - do windy.

Unexpected Arrival

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego epizodu w scenariuszu Ghosta.



Got it!

Zwróć się w lewo i dobierz do przeszyłki w skrytce. >>>< Dostań się do windy. Po zjechaniu na dół - wal do holu, rozpraw się z oprawcami, a następnie podążaj za wskazaniami strzałki nawigacyjnej.

Big Distraction Breakout!

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego epizodu w scenariuszu Ghosta.

CITY DRIVING

Get to the Hard Line

Jedź w kierunku wskazywanym przez strzałkę nawigacyjną. Gdy dojedziesz do bramek kontrolnych, zostaniesz zmuszony do 2-minutowego kręcenia się po okolicy i odpierania ataków gliniarzy. Towarzyszącego Ci Ghosta "wypuszczaj na luwy" z pomocą klawiszu "L1" - uważaj jednak, bowiem podobnie jak Focus, czas jego aktywności jest ograniczony. Po upływie 2 minut Operator powiadomi Cię, że droga jest wolna.

CITY ROOFTOPS

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta.

THE AIRPORT

Check In

Interesujące widzimke, nieprawdaż? (...) Rusz przed siebie i przeskocz przez barierkę. Rozwal wszystkich gliniarzy - przyda Ci się amunicja. Wroć w miejsce, w którym zeskoczyłeś - po taśmie przeznaczonej do transportu bagażów dostaniesz się do...

The Belts

Rusz przed siebie - skieruj się w "lewy, górny róg" hali i skorzystaj z przejścia. W kolejnej hali wejdź na taśmę po lewej, wskocz na poręcz, a z niej na znajdujące się powyżej przejście. W kolejnym pomieszczeniu przywitają Cię swatowcy. Jeden z nich siedzi w kanciapie operatora - zajmij się nim i aktywuj czerwony przełącznik. Wyjdź z kanciapy, rusz w lewo (symbol "10" i "strzałka"). Po schodach wgramol się do góry i wejdź do pomieszczenia. W kolejnych pomieszczeniach kasuj swatowców. W ostatnim z kolei pomieszczeniu namierz taśmę 10. (po wejściu do lokacji - na prawo) i skorzystaj z niej.



Jackson in Steam

Skorzystaj z drzwi. W ciasnych korytarzach uważaj na swatowców. Gdy dotrzesz do końca ścieżki z rurami - odbij w prawo. W końcu natkniesz się na otwartą bramę oznaczoną jako "1R - 7R", którą podążaj. Strzałka nawigacyjna załatwi sprawę.

Jackson in Steam 2

Czujesz odóch Agenta na plecach? Biegnij przed siebie, schowaj broń i nie zwracaj uwagi na strzelających w Twoim kierunku swatowców. Na końcu sekcji 7R znajdziesz drabinę - wespnij się po niej.

Hangars

Imponująca maszyna... (...) Obróć się i zdejmij swatowca naparzającego z "balkonu". Rusz w lewo i zajmij się swatowcami. W kolejnym hangarze skorzystaj ze schodów strzeżonych przez swatowców, na górze - po skrzyniach wskocz na "balkon". Po prawej namierzysz drzwi - systemem korytarzy dotrzesz do kolejnego kangaru. Po drabinie zejdź na windę (nie zeskakuj na dół, bo zostanie z Ciebie mokra plama) i aktywuj przycisk. Za zjeżdżającą windy wskocz na skrzydło samolotu (ew zanim aktywujesz przycisk - zmień widok FPP i strzelaj), po czym wejdź na pokład, gdzie wykończ swatowców. Skorzystaj z drzwi "na dziobie", po lewej stronie - wykończ kolesiów znajdujących się na rusztowaniu, pozbieraj po nich sprzęt (m.in. "snajperka") i rusz do kolejnego hangaru.

The Bowels

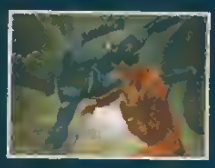
Biegnij przed siebie korytarzem. Rozwal swatowca i koniecznie zabierz broń (33SG Sniper Rifle) Kontynuuj przeprawę przez zaciemnione korytarze, zakrzywnie kosząc oddziały swatowców. Na końcu, przy schodach czeka Cię ostra przeprawa: zmasowany atak swatowców. Przyczaj się za węgłem i dokonuj egzekucji, najlepiej przy pomocy shotguna, proponuję również skorzystać ze "snajperki". Po rozwałce wejdź po schodach do góry i przesmykiem opisanym jako "Tarmac Access 1H"

Catching a Plane

W hangarze zrób użytek ze "snajperki", dobiegnij do końca hangaru (tylko nie przedwdź do kolejnego!) i skorzystaj z drabiny. Przebiegnij kawałek po balkonie i skorzystaj z drzwi, przez które przeprawił się koleś. W kolejnym hangarze skieruj się w lewo i po drabinie zejdź na dół

Agent on Board

Axel potrzebuje pomocy. Poszukaj spadochronów (są chronione przez swatowców) i wróć do Axela. >>>< Gdy pojawi się Agent, aktywuj przycisk dzięki któremu otworzy się właz i staraj się wyrzucić Agenta z samolotu, oczywiście kopniakami wypłacanymi między oczy.



SEWERS

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta.

THE CHATEAU

Shadows

Biegnij za kolesiem, który pojawi się na końcu korytarza.

The Attic

Wyjdź z pomieszczenia i rozprow się z kolesiami. Po małej bójce pojawi się Vlad - starszy rangą wampir. Niestety, uciekne. >>>< Gdy pomoże Ci klucznik, podążaj ścieżką - dotrzesz do drzwi.

Persephone's Bedroom

Skorzystaj z drzwi i dorwij się do arsenału broni. Wróć do sypialni i rozprow się z wampirami, z Vladem na czele. Po stoczonym boju skorzystaj z drzwi i wal korytarzem do końca. Wsiądź do windy.



Merovingian's Office ; Garage Hallway ; Return to the Great Hall ; The Dungeon ; Cave and Abel

Postępuj analogicznie jak w przypadku tych epizodów w scenariuszu Ghosta.

UNDER THE CITY

Twins In Pursuit

Jedź przed siebie, nie zwracając uwagi na bliźniaków. Na końcu drogi odbij w lewo!

THE FREEWAY

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta.

THE POWER PLANT

Reactor Foundation

Podążaj ścieżką. (...) Gdy po oczach będą Ci walić jupitery - chwilę poczekaj, a "zgasi" ja Ghost. Przyklejony do ściany przeprawa się na półkę i wal do góry. >>>< Ostrzeliwany przez Ghosta, podążaj ścieżką.

Reactor Foundation 2

Podążaj ścieżką - na jej końcu skorzystaj z drabiny prowadzącej do góry, po której się wespniesz. Na zewnątrz uporaj się ze snajperami. Podążaj ścieżką, rozprawiając się z kolejnymi okipami swatowców. (...) Gdy trafisz na otwartą przestrzeń, kluczaj pomiędzy filarami przedostań się na drugą krańiec lokacji i drabiną wal do góry.

Nuclear Shipping ; Transformer Field ; Transformer Field 2

Postępuj analogicznie jak w przypadku tych epizodów w scenariuszu Ghosta.

Generator Turbines

Załatw swatowca na dole, zejdź na podest na którym się znajdował i po rurze dotrzyj do sterowni, skąd siejq pożnge swatowcy, po czym zejdź na dół. >>>< Wyjdź z tegoż pomieszczenia, w hali której się w około miejsca z którego zeczynałeś (ale na sumym dole). Skorzystaj z drzwi i podążaj systemem korytarzy.

Generator Turbines 2

Wal ścieżką, kasując swatowców. Na końcu stoną przed Tobą otworem drzwi prowadzące do turbiny 1. Po kilku drabinach wespnij się do góry i podłóż ładunek. Gdy pojawią się swatowcy, zdejmij ich i podąż w kierunku gdzie się pojawili. Systemem drabinek i chodników pokonaj kolejne pomieszczenia z turbinami.

The Core

Wal w lewo, schodami w dół i załatw swatowca. Wróć do punktu wyjścia i wal w prawo. Ścieżką trafisz do rdzenia. (...) Moja rada: nie biegnij "na głupiego". Od czasu do czasu przyczaj się, zapodaj widok FPP, zoomuj obrez i ściągaj poszczególnych swatowców.

Agent Escape

Uciekaj co sił w nogach >>>< Przebiegnij przez korytarz - do windy, aby na kolejnym piętrze przebiec przez pomieszczenie z wybuchającymi zbiornikami

CHINATOWN

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta. (...) UWAGA! Jeśli wielkę przegrasz, to linia fabularna automatycznie popchnie Cię dalej - do ostatniego rozdziału (DNBOARD THE LOGOS).



SKYSCRAPER

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta

CHINATOWN

Postępuj analogicznie jak w przypadku tego rozdziału w scenariuszu Ghosta.

ONBOARD THE LOGOS

Tunnels of the Real ; The Rabbit Hole

Pilotuj Logosa. W sumie nic mu co grozić - rury nie stanowią zagrożenia, strzelaj do Sentineli...

ENTER THE MATRIX W INTERNECIE

Jeśli dysponujesz dostępem do Internetu, to w przeglądarce internetowej wpisz następujący adres. http://www.thematrix.com

Wybierz opcję "Enter High Bandwidth" Kliknij na żółte kółko w prawym, górnym rogu. Gdy pojawi się małe menu, naciśnij mały, szary kwadrat OBOK opcji "Low Bandwidth" a następnie raz jeszcze (zmieni kolor na zielony) Gdy pojawi się szary prostokąt, kliknij na charakterystyczny punkt (obok napisu "Access Panel 3") Przesuwając poszczególne przełączniki zero-jedynkowe wklep poszczególne kody (potwierdzaj ikoną "Enter"):

00011000 - wywad z kolesiem określanym jako "Concept Illustrator"
10110110 - wywad z kolesiem odpowiedzialnym za filmową "krakaderkę"
11010100 - tapeta pod system Windows (800x600 lub 1024x768) przedstawiająca poniętną postać Jue z pierwszego epizodu "Animatrixa"



10000001 - strona poświęcona pierwszej części "Matrixa" (http://whatisthematrix.warnerbros.com/index2.html)
11101001 - artwork przedstawiający Trinity



11011011 - interesująca prezentacja Nabuchodonozora
01101111 - możliwość wklepywania hexadecymalnych kodów

Kody hexadecymalne
F03350B - obszerny, ciekawy artykuł
A3B1A42B - stworz od podstaw Nabuchodonozora w 3D1
Uwaga plik wazy 46 MB!!!
23631BE6 , 1302C77F , B25F33A6 , FFFFFFF1 , BB013FFF , 0034AFFF - zdjęcia z serii "under construction"

HACKING

Po ukończeniu gry dowolną z postaci, w opcji Hacking możesz odblokować bonusową broń - miecz. Co ciekawe, miecz ma jest widoczny w menu wyboru broni, mała tego - nie widać go nawet dzierżonego w łapach postaci. O co chodzi jakby? Miecz wykorzystywany jest przez postać automatycznie w momencie zakładania reversali lub rzutów 9cmi kiepska? Nie całkiem - tiatu oraz zadaje spore obrażenia, a i załatwia wampiry bez konieczności męczenia się z nimi. Miało? Cuje, Trinity, Vlad oraz Seraph podmą po zalodwie kilku pchnięciach! "Ostra" zabawka... (...) Uwaga! Aby korzystać z miecza, każdorazowo przy uruchamianiu gry należy wejść do opcji Hacking i uruchomić stosowny program!

Na dobry początek...

Aby mieć dostęp do opcji Hacking, najzwyczajniej w świecie rozpocznij nową grę w głównym menu. Jeśli to uczyniłeś, pozwól kamsil zasave'ować stan gry. Po wykonaniu tej operacji możesz wrócić do głównego menu, wybrać opcję Hacking, a następnie wskazać plik roboczy - Save za stanem gry (dowolny - może to być sten z rozpoczęcia gry, a nawet z jej ukończenia)
DOS
Jeśli kiedykolwiek miałeś do czynienia z podstawami informatyki, to zapewne wiesz, że system DOS opiera się na wklepywaniu określonych komend, które wyznaczają komputerowi zadania (rozumuje laicko). Żaden Windows obciążający procesor, żadne okienka, menusy, myszka... czysty tekst

Raczkowanie

Będąc już w systemie Hacking, ujrzysz linię z komendą (A:\>) oraz migającym kursorem. Ów kursor oznacza, iż w ciągu możesz postawić kolejne znaki. Teraz jesteś zdany na własną wiedzę;). Info techniczne kmsenty, które masz wpisywać, umieszczam w nawiasach, aby tekst uczynić bardziej czytelnym. I jeszcze jedno - litery A, B... oznaczają poszczególne partycje dysku twardego (umownie).

Wpisz A:\> (DIR R.). Czyli do facte wpisz DIR B: (sprawdzam Cię, blablie!).

Dzięki temu wejdziesz do katalogu głównego partycji B. Oczywiście, ujrzysz komunikat: "Directory is Not Available", co znaczy mniej więcej tyle, iż partycja B nie jest udostępniona. Naturalnie, w dalszej części opisu dowiesz się, jak ją odblokować.
Skoro partycja B nie jest udostępniona, przejrzyj zawartość partycji A. Jako że aktualnie znajdujesz się w katalogu głównym tejże (tzw. "root"), wpisz (DIR A.). Ujrzysz spis katalogów znajdujących się na partycji A, a mianowicie: "System", "Tools" oraz "Text". Aby przejrzeć zawartość dowolnego z katalogów, wpisz np. A:\ (DIR A:\SYSTEM). Co ważne, jeśli już raz wszedłeś do katalogów, to w przyszłości możesz przeglądać zawartość partycji oraz odwoływać się do programów znajdujących się w tych katalogach z poziomu głównego katalogu, co zaoszczędzi Ci wklepywania tekstu. Innymi słowy, wystarczy że wpiszesz A:\ (DIR) Jak tego dokonać? Obok wirtualnej klawiatury znajduje się okienko "Command List" (zwane w dalszej części tekstu konsolą). Do niego ściągane są wszelkie polecenia DOS, których będziesz używać często i gęsto.

Aby uruchomić dowolny program, musisz wpisać A:\> (nazwa programu) Przykładowo, aby uruchomić program CHEAT.EXE, wpisz następujący ciąg znaków: A:\> (CHEAT). Proste i oczywiste, hm? W ten sposób ściągniesz program CHEAT.EXE na konsolę. Jeśli pragniesz wybrać opcję CHEAT, wejdź na konsolę (kursorami po klawiaturze w lewo w końcu aktywuj się konsola, alternatywne rozwiązanie to przeskakiwanie pomiędzy konsolą a klawiaturą za pomocą klawisza "R1" oraz "R1") I wybierz komendę CHEAT (potwierdź klawiszem "Enter" na klawiaturze).

PARTY TIME!!!

Oto przykładowa ścieżka postępowania, krok po kroku, w trybie Hacking. Nie objaśniam znaczenia oraz zastosowania wszystkich dostępnych komend, natomiast mając wiedzę wymienioną z przeczytanie tegoż tekstu - z pewnością poradzisz sobie z rozpracowaniem pozostałych.

Wpisz (HELP DIR)
Wpisz (DIR A:), a następnie (DIR A:\TOOLS)
Po wpisaniu (DIR A:\TOOLS), w spisie plików namierzysz program CHEAT.EXE
Ściągnij program CHEAT.EXE na konsolę, wpisując (CHEAT.EXE) Począwszy od teraz możesz korzystać z programu CHEAT.
Wpisz (DIR A:\SYSTEM) - w spisie plików namierzysz program READ.EXE. Wpisz (READ.EXE), aby ściągnąć program READ na konsolę. Począwszy od teraz możesz przeglądać zawartość plików tekstowych znajdujących się w katalogu TEXT na partycji A (DIR A:\TEXT) .
Wpisz (DIR A:\SYSTEM) - w spisie plików namierzysz program LOGIN EXE. Wpisz (LOGIN.EXE), aby ściągnąć program LOGIN na konsolę
Po wykonaniu tej operacji zalogują się jako (GUEST), dzięki czemu otrzymasz dostęp do partycji R.
Aby zajrzeć na zawartość partycji B wpisz (DIR B:) - ujrzysz listę folderów; poza tym owa lista zostanie ściągnięta na konsolę
Wpisz (CHR B:\TOOLS) Niestety, katalog Tools jest zablokowany pięciocyfrowym kodem kmsnmyen ("zera" i "jedynki"). Kod jest generowany losowo przy okazji każdej gry i każdego Save'a. (...) Na dobry początek wpisz jako kod (11111) - ujrzysz wiadomość ile cyfr zostało wpisanych poprawnie oraz ile z nich znajduje się na właściwym miejscu w ciągu. Wpisz wszelkie możliwe kombinacje (w moim przypadku było to 10010, ale nalejcza o to)
Po odblokowaniu katalogu B:\TOOLS, dostałeś dostęp do kilku nowych programów.
Ściągnij na konsolę program (PLAY.EXE). Począwszy od teraz możesz korzystać z programu PLAY, dzięki któremu odtwarzać wstawki FMV (odblokowywane w trakcie szarpania w grę właściwą).
Ściągnij na konsolę program (DECODE.EXE). Począwszy od teraz możesz dekodować kody z "prawdziwego świata".
Ściągnij na konsolę program (TRACEKILL.EXE).
Uruchom program (READ.EXE), który wcześniej ściągnąłeś na konsolę. Użyj go do odczytania pliku tekstowego (A:\TEXT\NOTEZ.TXT). W treści znajdziesz kod dostępu do wirtualnego napędu (o'la partycja), brzmiący "FROZENFISH".
Udaj się do lokacji (DIR B:\TOOLS) I uruchom program (VIRTUAL.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę.
Program poprosi o podanie kodu dostępu do wirtualnego napędu. Kod odczytałeś z pliku NOTEZ.TXT, czyli: "FROZENFISH".
Po połączeniu się, na ekranie ujrzysz puzzle do ułożenia znak kanji. Istnieją trzy rozwiązania puzzli. Pierwsze nie daje żadnego efektu. Drugie spowoduje odpalenie programu "śledzącego" - musisz wpisać (TRACEKILL) zanim timer odliczy do zera, albo zostaniesz wykopany z gry Hacking. Trzecie rozwiązanie zagwarantuje Ci dostęp do napędu wirtualnego V.

Rozwiązanie zapewniające dostęp do napędu wirtualnego V.

Wpisz (DIR V:\) - ujrzysz listę folderów znajdujących się w napędzie V.
Wpisz (DIR V:\TOOLS) i uruchom program (ROOTSEARCH.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę. Program znajdzie dla Ciebie kod dostępu do katalogu ROOT w napędzie V (brzmiący "THISISNOTREAL").

Wpisz (DIR V:\ROOT) I uruchom program (MAIL.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę
Poproszony o podanie kodu dostępu wpisz (THISISNOTREAL). Po przyjęciu kodu dostępu, program poinformuje Cię, że w "skrzynce odbiorczej" znajduje się 1 wiadomość. Program zapyta, czy chcesz przeczytać ową wiadomość ["Do you wish to read email(s)?], na co odpowiedz. "Y". W treści maila znajdziesz 4 numery telefonów

001-949-555-0112
001-714-555-0187001-213-555-0142
001-310-555-0111

Wskocz na napęd wirtualny (DIR V:\TOOLS) I uruchom program (DIAL.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę. Wstukaj poszczególne numery telefonów

001 949 555 0112 - "automat" poinformuje Cię, że połączenie nie może zostać zrealizowane
001 714 555 0187 - szum; brak możliwości połączenia
001 213 555 0142 - wiadomość od Morfeusza - kapitana Nabuchodonozora: "Jesteś śledzony Trinity pomoże Ci, gdy wpadniesz w tarapaty".
001 310 555 0111 - Wiadomość od Trinity. Dostajesz kod: "942".

Po odsłuchaniu wszystkich wiadomości wskocz na napęd wirtualny (DIR V:\ROOT) I uruchom program (PORTKEY.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę. Poproszony o podanie kodu, wklep (942) - zrobi się "ciekawie":)
Rozmawiasz z Trinity. Na stawiane przez nią pytania odpowiadaj: "tak" (Y) lub "nie" (N) Trinity przesłało Ci program CRACK.EXE i przypomniało, abyś złamał "BRAM"

Udaj się do lokacji (DIR V:\ROOT) i uruchom program (CRACK.EXE), przy okazji ściągając go na konsolę. Jako parametr dla programu CRACK wpisz (RRAM) - począwszy od teraz masz dostęp do partycji RAM.
Wpisz (DIR RAM:\) - obejrzysz katalogi dostępne na partycji RAM.
Udaj się do lokacji (DIR RAM:\PROG) - namierzysz plik SWORD.DSK (na razie nie możesz go uruchomić)
Udaj się do lokacji (DIR RAM:\TRINITY) I odpal program (TRAINING EXE), przy okazji ściągając go na konsolę.
Dla programu TRAINING podaj parametr (RAM:\PROG\SWORD.OSK) - pojawi się na na konsoli. W grze będziesz mógł korzystać z miecza!!!
Udaj się do lokacji (DIR RAM:\BIO) - namierzysz plik(i) GHOST.BIO i/lub NIORE.BIO.
Udaj się do lokacji (DIR RAM:\TRINITY) i ściągnij na konsolę program (READBIO.EXE).
Uruchom program BEABDID I podaj parametr, dostępny na konsoli- (RAM:\BIO\GHOST.BIO) ew. (RAM:\BIO\NIORE.BIO) - wgląd w statystyki postaci.
Udaj się do lokacji (DIB RAM:\TRINITY) i ściągnij na konsolę program (HANDSHAKE.EXE).

Uruchom program (HANDSHAKE.EXE) i porozmawiaj ze Sparksem - Operatorem na Logosie. (...) Po rozmowie (niezłe gu urządzisz;), uruchom program (E.M.P.), który masz na konsoli. A to żartowniś! (...) Jako że Sparks Cię polubił, postanowił odblokować opcję treningowych potyczek multiplayerowych (szczegóły w punkcie "Multiplayer") oraz przekazać G wiadomość głosową od Neo. Po odsłuchaniu wiadomości od Neo, Sparks rzuci tekstem "Podążaj za białym królikiem", po czym system się przeresetuje - zostaniesz wykopany do głównego menu. Najrej stan gry i ponownie odpal opcję Hacking.

Udaj się do lokacji (DIB LOGOS:), dostępnej na konsoli, na końcu listy. Uruchom program (EMPEXE), po czym wskocz do katalogu (ARTS), gdzie możesz przejrzeć kilkadziesiąt grafik koncepcyjnych. Uczyni to z pomocą przeglądarki (VIEW), np. przykład: (VIEW LOGOS \ART\LOGOSD.IMG).

To by było na tyle. Pozostałe funkcje obczaj we własnym zakresie (polecam zabawę z komendą DROP). Powodzenia.

Wybrane komendy DOS

Komenda: HELP - objaśnia działanie konkretnej komendy plus jej ew. parametry
Przykład: HELP DIR

Komenda: VIEW - wyświetla pliki graficzne (z rozszerzeniem IMG)
Przykład: VIEW B:\ONGUARD.IMG

Komenda: PLAY - odtwarza filmy
Przykład: PLAY B:\FMV\0.FMV

Komenda: READBIO - wyświetla statystyki bohatera (Ghosta lub Niobe w zależności od bazowego Save'a ze stanem gry)
Przykład: READBIO GHOST.BIO

Komenda: TRAINING - wrzucenie programu do Matrixa
Przykład: TRAINING swordfight.dsk

Komenda: REBOOT - przeresetowanie systemu
Uwaga! Komenda Reboot powoduje bezpowrotne skasowanie danych. Zalecam wyjście z opcji Hacking w tradycyjny sposób, nagranie stanu i ponowne wejście doń (zdobyte wcześniej dane zostaną odtworzone). W takim przypadku komenda Reboot skasuje dane, ale będziesz mógł ponownie wyrąc stosowny sten.

Komenda: CLS - wyczyszczenie ekranu (nie sucha;)

Komenda: ECHO - wyświetla wklepany tekst (jako parametr wpisz dowolny tekst, po spacji)
Przykład: ECHO ALA MA JABOLA

Komenda: VIBRATION - generuje wibrację na padzie (jako parametr należy podać wartosc z przedziału 1 100; na dzieła ze wszystkimi kontrolerami)
Przykład: VIBRATION 25

Komenda: BEEP - odgrywa melodyjkę (jako parametr należy podać ciąg cyfr z przedziału 1 - 8)
Przykład: BEEP 3B1B77

Komenda: EXIT - wyjście z programu Hacking i powrót do menu głównego gry

DRAGON'S LAIR 3D



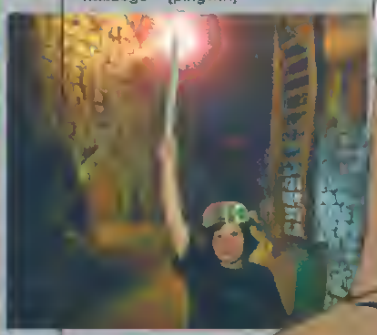
INFO - PANEL

platforma	Xbox, PS2, GC
wydawca	Ubi Soft Sacore
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	7 godz.
stopień trudności	średni
ocena w PSX EXTREME	8 (Dziadu)
ocena średnia*	80%

* na podstawie gier brytyjskich i amerykańskich tytułów (dane z www.gamerankings.com)

Idiota ratuje księżniczkę

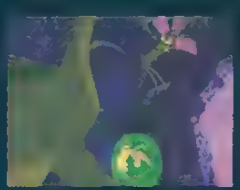
Najpierw był wykorzystujący technologię Laser Disc automat, szokujący jak na tamte czasy jakością grafiki. Potem konwersje "Dragon's Lair" na wszelkie możliwe maszyny służące do domowej rozrywki. Potem długo, długo nic. Czy wszyscy zapomnieli o DL? Nie, rycerz Dirk powrócił! Ludzie pasjonujący się oldschoolem, zapewne już od dawna ostrzyli zęby na ten rocznicowy produkt, oparty na słynnym "Dragons Lair". Ci, którzy nie lubią klasyki, również się nie zawiodą - Dragon's Lair 3D jest przyjemną zręcznościową przygodówką w TPP, zrealizowaną w technice cel shading. Jest przyjemna dla oka, kolorowa i wyjątkowo klimatyczna odwołuje się też do tradycji gier wideo. Nie jest to bynajmniej bezmyślna siekanina - częściej niż czasem trzeba ruszyć głową. Oldschoolowcy odnajdą w tej grze przyjemne smaczki z automatowych części, gracze, którzy nie lubią klasyki, będą po prostu dobrze się bawić, towarzysząc zabawnemu Dirkowi podczas jego wyprawy. Dla każdego. [pingwin]



OPIS PRZEJŚCIA

Karczmarzu, postaw na stół piwa dzban! Niech dziewka zagra na gęślach. Słuchajcie ballady o nieustraszonym rycerzu Sir. Dirku.

Straszny smok porwał księżniczkę Daphne, a zły czarodziej działający w komitywie z gadem, pomógł mu uciec, zanim miecz z chrzęstem kruszących łusek przeszył smoczą szyję. Na szczęście Daphne zgubiła amulet, który znalazł drogi jej sercu rycerz - Sir. Dirk. Dzięki mocy kamienia, Daphne będzie służyła Dirkowi radą, podczas jego krucjacie przeciw okrutnemu smokowi.



Sir. Dirk stał u podnóża zamkowej góry, na której szczyt miał się dostać. Wierzył, że amulet przyniesie mu szczęście. Jak się później okazało, było mu bardzo potrzebne.. Rozglądając się na boki pobiegł wzdłuż muru, uskakując przed ogromnymi głazami i uważając aby nie zsunąć się w przepaść. Wreszcie dotarł do miejsca, gdzie mur był na tyle wąski, że Sir. Dirk mógł podskoczyć i złapać się rękami krawędzi. W ten sam sposób pokonał kolejny występ i puścił się biegiem przed siebie, skoczył, łapiąc się rękami krawędzi. Podskoczył i podciągnął się na kolejny poziom. Wdrapał się po maszynerii obłężniczej na górę i wbiegł do wejścia.

Mężny Sir. Dirk struchlał, kiedy zobaczył, że musi wspiąć się po stopniach zawieszonych nad przepaścią. Cóż, innej drogi nie było... Uchwycił się zawieszonego na łańcuchach mostu, podciągnął się i przeskoczył na kamienny stopień, który zadziałał jak winda i wyrzucił go na powierzchnię tuż przed okratowaną bramą. Niewiele się zastanawiając, Sir. Dirk puścił się biegiem... Ale cóż to! Z dziury w moście wyskakuje jakaś [illegible]. Mężny rycerz, niewiele myśląc dobył miecza, rozprawił się z maszkarą i wbiegł do zamku.

Wewnątrz szybko załatwił fioletowego smoka i porozbijał wszystkie baryłki. Kryły się w nich różne skarby, dlatego Dirk zanotował w pamięci, żeby zawsze sprawdzać, czy porzucone tu i ówdzie beczułki nie zawierają jakiś dóbr. Po prawej stronie zobaczył zakratowane drzwi, a obok nich wajchę. Niewiele myśląc, uderzył płazem miecza w dźwignię. W nowo otwartej komnacie znajdowały się kosztowności. Rycerz zapamiętał, że odtąd zawsze będzie sprawdzał takie miejsca. Zebrał skarby i ruszył w drzwi na wprost.

Cóż to! Ziemia dosłownie usuwała się spod nóg Dirka! Ufff, udało mu się wbiec w drzwi w prawo, zanim cała posadzka runęła w przepaść. W następnej komnacie pokonał smoczka i omijając zapadnię wbiegł do pokoju obok, następnie skierował się korytarzem w prawo.

Wbiegł do przedniej biblioteki, gdzie książki i regały poruszane siłami czarnej magii starały się zgładzić mężnego rycerza. Kucając między regałami, uważając na latające książki i miażdżące regały wbiegł na schody, na górę i po regałach przedostał się na drugi koniec sali. Pobiegł wzdłuż półek, cały czas uważając na zdradzieckie szafy, które przewracały się chcąc przygnieść naszego bohatera. Przy ostatniej szafce przeszedł prawym brzegiem. Skoczył w dziurę i wbiegł w drzwi.

W następnym pomieszczeniu podbiegł do wrót, ale okazało się, że do otwarcia ich potrzeba złotego klucza! Sir. Dirk odwrócił się i pobiegł w prawo. Złośliwy stół zatarasował drogę stając sztorcem. Trudno, Dirk musiał sforsować obniżony fragmentu ściany. W pomieszczeniu obok rozprawił się z dwójką różowych smoczków, rozbił beczki i wturlał się przez szczelinę przy podłodze do pomieszczenia z kluczem. Zebrawszy go, wrócił do wrót i otworzył je.

Ogień! Wszędzie ogień! Na szczęście przeturlanie się pod ognistym podmuchem uchroniło Dirka od uszczerbku. Wajcha otworzyła przejście do korytarza, na którego końcu znajdowało się przejście do dwupiętrowej komnaty ze



zbuntowanymi meblami. Rozpędzenie się z podniesienia i skok zakończony zlapaniem się krawędzi stołu pozwoliło przedostać się do drabinki zazdrośnie strzeżonej przez szafkę. Przejście do wajchy wymagało tylko trochę akrobacji na linach. Drzwi stanęły otworem. Rycerz zeskoczył na dół i zobaczył wołającą o pomoc Daphne, trzymaną przez smoka. Dirk ruszył pędem na ratunek i drzwi wessały go do środka.

W komnacie ze stojakiem wszedł w drzwi znajdujące się pod posągiem rycerza. Chwilę przyjrzał się w jaki sposób lądują pociski z kratiusz i wśród dymu i ognia przebiegł na drugą stronę, unikając miotanych kul, wskoczył na łańcuch zawieszony nad przepaścią i przedostał się na drugą stronę. Przestawił wajchę i wrócił do otwartych drzwi. Przeskoczył ponad przepaścią, łapiąc się huśtających lin. Unikając ognistych kolców skierował się w lewo. Przestawienie wajchy przy katapulcie spowodowało wyrzucenie pocisku, który wyłączył zapory przeciwogniowe.

W kolejnym pokoju znajdowała się mana cell. Podniesienie jej ze stojaka spowodowało, że w pomieszczeniu obok przebudziły się posągi rycerzy. Po rozprawieniu się z nimi Dirk przeniósł mana cell do drugiego pokoju (przez drzwi) i postawił na stojaku. Spowodowało to pojawienie się kolejnych rycerzy, e w końcu wysunięcie się schodów na górę, gdzie znajdował się kolejny rycerz. Po pokonaniu go, otworzyły się drzwi.

Oho, coś się święci - pomyślał Dirk i rzeczywiście, nagle w przeciwległym krańcu komnaty, w której się znalazł, pojawił się rycerz. Przeciwnik, uderzeniem miecza w ziemię powodował, że po niektórych kafelkach podłogi przebiegał prąd. Dirk musiał przedostać się po kaflach, które nie były pod prądem, na drugi kraniec komnaty i uderzyć rycerza. Miał to powtórzyć trzykrotnie. Szybkość była niewskazana, działał wolno i uważnie.

Kiedy rozprawił się z rycerzem, przy drzwiach pojawił się pierwszy z artefaktów - DRAGON RING. Dzięki niemu Dirk mógł wykonać cios specjalny, polegający na obrocie z cięciem mieczem, który uaktywniał trzymając dłużej miecz przed sobą i czekając, aż naładuje się energią. Po zebraniu artefaktu, Sir. Dirk wybiegł na zewnątrz.

Dzielny rycerz wbiegł w drzwi, w pomieszczeniu rozprawił się ze smoczkami i dwoma strażnikami - rycerzami i skierował się do wrót na prawo. Znalazł na górze oko-przełącznik. Na razie nie miał jak go przestawić, więc zapamiętał to miejsce i ruszył z powrotem. Skierował się w drzwi na lewo. Przeskoczył urwany most i po krętych schodach wbiegł na górę i znowu wszedł w drzwi.

Przeskakując przerwy pomiędzy schodami, wbiegł na wieżę, uważając na znikające stopnie. Przeszedł przez drzwi. W komnacie z błotem przebiegł przy ścianie do przełącznika. Uderzenie w wajchę powodowało obrót stojącego po środku słupa z kładkami. Uderzył w wajchę czterokrotnie i uważając na wyłaniające się z błota potwory przebiegł na podest. Podskoczył i wspiął się po łańcuchu. Na górze wskoczył na ruchomą kładkę i podbiegł do kolejnego przełącznika. Uderzył w niego raz i po ruchomych kładkach dostał się na górę, gdzie znajdował się kolejny przełącznik. Uderzył go raz. Wrócił po ruchomych kładkach i znalazł się na przeciwko wystających z obrotowego słupa mostków. Przebiegł na drugą stronę i po łańcuchach przeskoczył na platformę z wystrzeliwującym bełty smokiem. Przeskakując po łańcuchach, wspiął się piętro wyżej i uważając na wysuwające się ze ścian przegrody, przebiegł po ruchomych kładkach, wskoczył na kładkę przy słupie i zabrał złoty klucz. Wrócił się do drzwi i otworzył zamek.

Przez korytarz wbiegł do pokoju czarnoksiężnika, skierował się w drzwi po lewej i wspiął się po łańcuchu. Skoczył piętro wyżej i wszedł do pokoiku. Szybko przeskoczył samo budujący się mur, zanim ten sięgnął sufitu i przez drzwi przedostał się do pokoju, w którym pod sufitem unosiła się kula ziemska. Zeskoczył na dół. Uważając na ciskane przez kulę planety, wbiegł na dwa kamienne "przyciski" i stał na nich tyle, żeby dwie platformy z boku pokoju podniosły się do poziomu kładki na górze. Wdrapał się po drabinie na górę, przebiegł po półce i uderzył w wajchę. Drzwi na dole stanęły otworem. Wbiegł w nie.

Po łańcuchach przeskoczył na lewo. Wyciągnął miecz i uderzył w dzwon. Schował broń, skoczył po łańcuchu na prawo, pobiegł w prawo, wspiął się po łańcuchu, skoczył na kładkę, przeskoczył na linie i uderzył w drugi dzwon. Uff, ledwie zdążył. Drzwi stanęły otworem. Wbiegł w nie.

Wspinając się po linach i przeskakując po podestach, ruchomych kładkach i windach wspiął się na szczyt wieży, uważając na kolczaste kulki, jeżdżące po linach w dół i w górę. Wszedł do komnaty z łańcuchami i przedostał się po nich nad przepaścią na drugi kraniec. Pod koniec drogi musiał przyspieszyć, bo kolczaste ściany zaczęły się niepokojąco do siebie przysuwać, z zamiarem zmiażdżenia naszego bohatera. Wbiegł w drzwi.....

Znalazł się nad przepaścią, nad którą, na rozciągniętych łańcuchach jeździły platformy. Dirk musiał być szybki, albo jeszcze szybszy. Grunt to dobry timing (wyliczenie czasu, momentu skoku), unikanie przeszkód, przemykanie pomiędzy ruchomymi ścianami, unikanie kolczastych belek i przeskakiwanie nad przeszkodami. Na początku Dirkowi to zadanie wydało się niewykonalne, ale w miarę praktyki rosły jego umiejętności. Kiedy przedostał się do końca, wbiegł w drzwi.

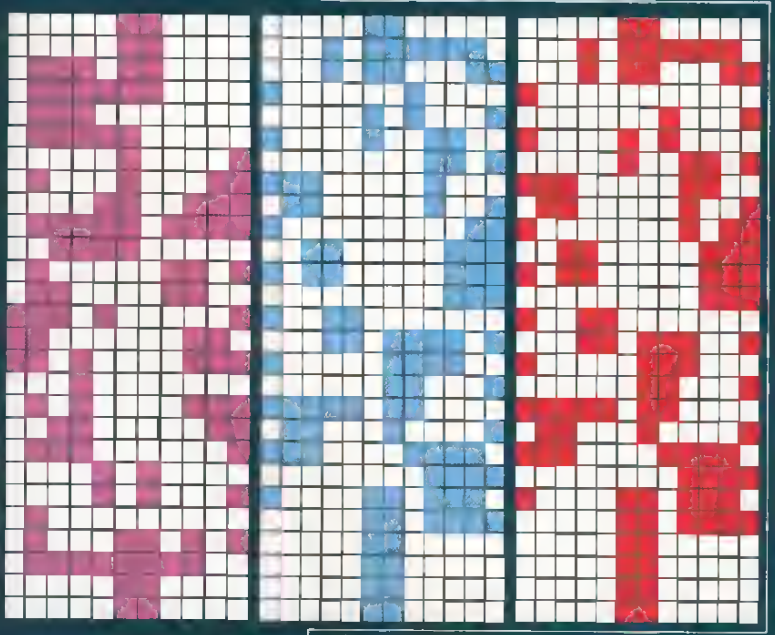
Potrzebny był duży refleks i trochę szczęścia. Dirk najpierw skierował się biegiem na prawo i po linie (skok a'la Tarzan) dostał się na windę do dzwonu, uderzył go mieczem. Uwaga, w tym samym momencie obudzili się zakuci w zbroje rycerze w korytarzu. Szybko, unikając ich mieczy, pobiegł w lewo i omijając wysuwające się ze ściany przegrody wjechał windą na górę i uderzył w dzwon. Pozostało tylko rozprawić się z obudzonymi ze snu rycerzami i wbiec w drzwi.

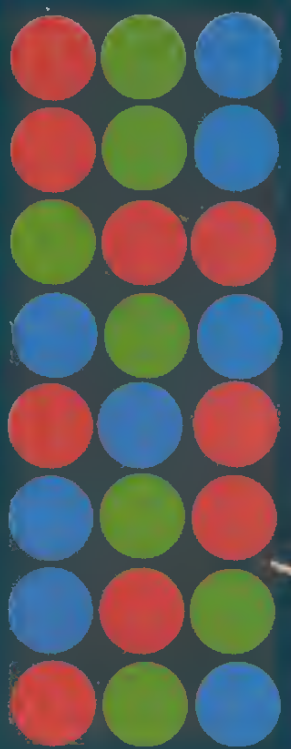
W nowoodkrytym pomieszczeniu skierował się w lewo, wspiął po łańcuchu na górę. Zszedł na dół i przeciął podporę podtrzymującą fragment muru. Uderzył w dzwon i uważając na przebudzonego rycerza, po linach przeskoczył do drugiego dzwonu i w niego uderzył. Drzwi stanęły otworem.

Na schodach musiał walczyć z wylegającymi gromadnie rycerzami. Na końcu wbiegł w drzwi.

Znajdował się w sporym pomieszczeniu z dzwonem zawieszonym u sufitu. Zaraz pojawił się ogromny nietoperz atakujący naszego bohatera. Dirk uważnie patrzył, gdzie ląduje przeciwnik, podbiegał do niego uważając na fale soniczne i ciął go mieczem. Powtórzył to kilka razy. W końcu nietoperz ukrył się w wielkim dzwonie zawieszonym u sufitu. Dirk wykorzystał rezonans, który tworzyły zawieszone mniejsze dzwony. Uderzał w nie, wprawiając całą wieżę w wibracje, e kiedy nietoperz wypadał ze swojego schronienia - uderzał go mieczem. Powtórzył to dwukrotnie i groźny przeciwnik został pokonany. Drzwi stanęły otworem. Wskoczył na okrągłą windę i zjechał w dół. Zeskoczył na obrzeże i wszedł przez drzwi.

Znalazł się w dziwnym pomieszczeniu, w którym znajdowały się zawieszone nad przepaścią kolorowe kręgi, które co jakiś czas ze świstem spadały w dół. Jednocześnie zmieniały się kolory palących się pochodni. Szybko skojarzył, że kolory pochodni są takie same, jak kolory kół, które zostawały, podczas gdy cała reszta opadała w dół. Przyglądając się kolorowym płomieniom przedostał się na drugi kraniec przepaści.





BROŃ

Generalnie, dostępne są dwa [illegible] broni - miecz i kusza, którą zdobywa się w czasie rozgrywki. Miecz służy do walki z nadziemnymi kreaturami, przestawiania [illegible]ków. Kusza służy do walki z latającymi potworami i przestawiania umieszczonych [illegible] przełączników, w [illegible] namalowanych na [illegible]e oczu. Ognistymi [illegible] można wysadzać beczki z prochem. W końcowej [illegible] rozgrywki dostaje się też [illegible] strzałę, której [illegible] nie należy używać, bo [illegible] się w ostatecznej rozgrywce z czarownikiem.



ARTEFAKTY

[illegible] po drodze artefakty, Dirkowi różna [illegible] umiejętności. Nierzadko moc [illegible] artefaktu jest niezbędna, żeby przejść do dalszego etapu gry. Ich [illegible] jest związane z poziomem many (niebieski [illegible]). Podczas działania artefakty zużywają manę, którą [illegible] odzyskiwać zbierając [illegible] kryształy, bądź pijąc niebieski napój.

PRZYDATNE WSKAZOWKI:

[illegible]j, sejwuj i jeszcze raz [illegible]wuj. Co prawda w chwili, [illegible]zginiesz, zapewne [illegible] się gdzieś koło [illegible] do lokacji, ale podczas [illegible] rozgrywek (boss) nie [illegible] się zachować stanu gry, [illegible] więc przed nimi. [illegible] zawsze [illegible].

[illegible]j wszystkie zakamarki zbieraj eliksiry, życie, manę. [illegible]e spiesz się bez potrzeby, te [illegible]loty nierzadko są [illegible] przydatne.

[illegible] wrogów można pokonać biegając dookoła nich [illegible]ąc mieczem. Smoki [illegible]uj ognistymi strzałami i [illegible] na wyładowania [illegible].



Znajdował się tam artefakt - Dragon Wing - umożliwiający rycerzowi szybowania nad przepaściami. Użył go, aby dostać się do drzwi, które oddzielała przepaść. Wybrał odpowiedni eliksir i poszybował do drzwi



Przeskoczył urwany most i wszedł w drzwi. Skierował się w lewo i dzięki nowej umiejętności przeszybował urwany most. Przebiegł korytarz, uważając na kościste ręce wysuwające się z jednej z wnęk. Dobiegł do końca i wbiegł w ostatnią wnękę od lewej. Uważając na skaczące na twarz pająki, a w razie zagrożenia tnąc je mieczem, dobiegł do wajchy i przesunął ją. Wbiegł na lewo w nowo otwarte drzwi do katakumb. Szybko rozprawił się z kościotrupami, które wyleciały z trumien. Wszedł do otworu w ścianie, mieczem odbił wieka katakumb i wziął klucz. Wrócił, skierował swe kroki w kierunku zamkniętych drzwi. Otworzył je.

Używając umiejętności szybowania, przedostawał się nad przepaściami. Poszybował do KUSZY i zebrał ją. Nagle zauważył gwałtownie podnoszącą się wodę. Spojrzał w górę i zobaczył drzwi, do których musiał się dostać. Poszybował do wnęki w ścianie znajdującej się po prawej. Szybko wyciągnął miecz i rozprawił się z zamieszkującym ją pająkiem. Wyjął KUSZĘ i oddał strzał w znak oka w ścianie. Otworzyły się drzwi. Skacząc po pływających tratwach i zatopionych deskach, a także używając umiejętności szybowania oraz cały czas uważając na kościotrupy, przedostał się na drugi kraniec. Otworzył drzwi kluczem i wbiegł do środka.

Uderzając w wajchę, otworzył kraty i unikając spotkania z lepką, gęstą i czarną mazią wydobywającej z kratki pobiegł do przodu. Omijał ostre sople spadające z sufitu (pobiegł: lewo, prawo, lewo). Na końcu przeskoczył przez rosnący mur. Nie dał się skusić pękowi strzał w szafie po lewej, nie próbował też otwierać tej po prawej. W obydwu przypadkach skończyłoby się to śmiercią. Podbiegł do szafy na środku i wbiegł w otwór w ścianie. Po trumnach dostał się na górę, stojąc na ostatniej z nich obrócił się i przeszybował do urwanych schodów. Pobiegł na górę i wszedł w drzwi. Tam najpierw rozprawił się z kościotrupami i przeleciał nad przepaścią. Po drugiej stronie obserwował, jak kościotrup porywa ze stojaka mana cell i przenika przez drzwi. Rozprawił się z dwoma ogrami i wbiegł w drzwi. Uważając na czaszki, przeturlał się pod otwierającą się w przejściu pułapką (takie coś, co wychodzi ze ściany i chodzi prawo-lewo). Przefrunął nad przepaścią i rozprawił się z ogrem. Uderzył mieczem w skrzynię przy ścianie tak, aby wieko przysłoniło miotacz ognia - pułapkę. Wszedł do zamglonego korytarza, wyjął kuszę i poczęstował strzałą kościotrupa trzymającego mana cell. Podniósł artefakt i postawił go na stojaku w pokoju obok.

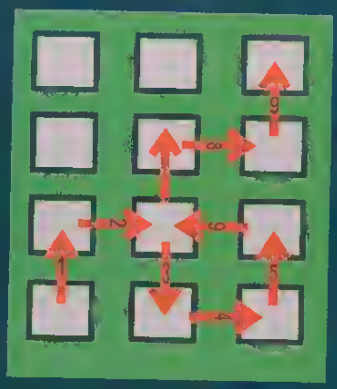


Z trumien ustawionych wokół stojaka wyleciały kościotrupy i złączyły się w jednego. Dirk, uważając na czaszki miotane z góry przez przeciwnika, strzelił w niego z kuszy. Zaobserwował, jak kościotrup zmienia (rozdziela) się w 3, z których jeden znika w jednej z ustawionych pod ścianą trumien. Zapamiętał, w której ze skrzyń ukrył się przeciwnik i uderzył w nią mieczem. Kiedy wyfrunął kościotrup - ugodził go. Cykl ten powtarzał, aż do pokonania upiora. Kiedy to zrobił, otworzyły się drzwi prowadzące do komnaty, w której znajdował się artefakt DRAGON SPIRIT. Posiadał on niezwykłą moc uzdrawiania rycerza.

Przefrunął nad urwanym mostem i wbiegł w drzwi. W komnacie ze smoczkami skierował się w lewo. Znajdował się w miejscu, w którym już był, ale że nie posiadał kuszy, to nie mógł strzelić w oko - przełącznik. Strzelił. Opadł most. Wbiegł przez dwie pary drzwi.

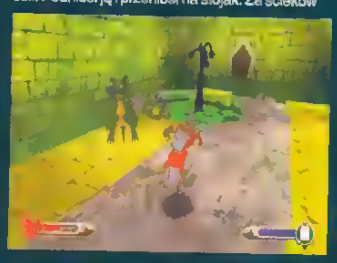
Znalazł się w ogromnej komnacie z dziurą po środku, w której płonął ogień. Wbiegł na górę po schodach, wbiegł w pierwsze drzwi. Wszedł w drzwi po lewej z urwaną kładką. Wdrapał się po drabinie na górę i wszedł w drzwi po prawej. Przefrunął do okrągłych drzwi po lewej. Wszedł w nie.

W ściekach przefrunął do dźwigni i przesunął ją. Dzięki temu osuszył pokój piętro niżej. Zszedł na dół, pokonał różowe smoczki i przeszedł przez śluzę. Rozbił beczki i wszedł na lewo. Znalazł się w komnacie, w której w basenie pływały kamienne płyty. Aby dostać się na drugą stronę, musiał przeskakiwać po nich w odpowiedniej kolejności.



Nacisnął przycisk, który spowodował opadnięcie kraty. Wskoczył tam i zebrał płonące strzały. Wrócił do śluzy. Załadował do kuszy czerwoną strzałę i wypalił w czerwone beczki na przeciwko. Przeturlał się pod wystającymi ze ściany rurami, wbiegł na kładkę i znów ostrożnie przeturlał się pod rurami. Uważając na potwora z oczami na czułkach, przebiegł za kratę, wszedł w lewy róg i ognistą strzałą wysadził beczki. Przesunął odsłoniętą dźwignię i wbiegł do tunelu.

Po stopniach dostał się na górę i poszybował do huśtającej się liny. Po linach przedostał się na drugi kraniec. Strzelił beltem w beczki po lewej ze schodami przy drzwiach. Poszybował do schodów i wszedł w drzwi. W komnacie, w której dostrzegł za kratami mana cell, wskoczył w szlam i pobiegł uważając na rurę z gazem. Wrócił i strzelił beltem w beczki z materiałem wybuchowym. Odsłoniły się drzwi. Poszybował do nich. Wspiął się na podest i spojrzał w górę. Załadował kuszę beltem i wypalił w wybuchające beczki. Spadł kamienny blok. Wspiął się po nim na górę. Przy potworze pobiegł schodkami po lewej i w prawo. W komnacie ze ściekami biegł przy ścianie, uważając na rury z gazem. Przy końcu strzelił w oko - przełącznik znajdujący się nad kratą. Krata przy mana cell stanęła otworem. Wrócił do mana cell. Podniósł ją i przeniósł na stojak. Za ścieków



wynurzyła się kładka. Przebiegł po niej, uważając na wynurzające się potwory i wbiegł w drzwi.

Szybko wbiegł na pierścień okalający basenik z zieloną mazią, bo podłoga usuwała mu się spod nóg. Wybrał kuszę i błyskawicznie rozprawił się z potworem z oczami na czułkach, wyłaniającym się z basenu i zdjął dwa latające smoki. Przekradł się po pierścieniu na drugi koniec, zastrzelił pająka po drugiej stronie i poszybował do drzwi. Błyskawicznie przeturlał się przez niewielką szparę, kiedy drzwi podjechały trochę do góry. Przeszybował ponad rozpadającą się kładką i przeleciał na drugą stronę. Strzelił z kuszy w oko-przełącznik. Poziom ścieków opadł i Dirk dostał się na dół. Uważając na czaszki rozprawił się z trolami i strzelił w kuszy w oko na ścianie. Otworzyła się krata i Dirk wszedł w posiadanie złotego klucza. Otworzył nim drzwi.

W nowym pomieszczeniu przesunął wajchę po prawej, czym spowodował opuszczenie mostu. Po drabinie wszedł na podest, zeskoczył na skalną półkę i podciągnął się na nowo otwarty most. Przesunął wajchę, dzięki czemu naprzeciwko uniosła się krata. Przeszybował do następnej wajchy. Przesunął ją, dzięki czemu uwolnił potwora.

Walka z nim wymagała strategii. Najpierw ładował kuszę ognistym beltem, uważając na czułki potwora strzelał prosto w sam środek otwartego oka. Szybko podbiegał i ciął potwora mieczem. Kilka serii wystarczyło, żeby maszkara poszła w niepamięć. Krata uniosła się w górę. Dirk zyskał DRAGON'S EYE - artefakt pozwalający widzieć tajne przejścia. Włączył go i wbiegł w ścianę po prawej.

Znalazł się w dobrze mu znanej komnacie z ognistym otworem po środku. Wbiegł po schodach w pierwsze drzwi. Wszedł w drzwi po prawej i skręcił w prawo, odwrócił się i wszedł przez drzwi. Ostrożnie spadł niżej na kładkę. Księżniczka Daphe powiedziała, że jest to droga prowadząca do Lizard Kinga. Dirk dzięki Smoczemu Oku zobaczył przejście w ścianie.

Wewnątrz znajdował się niewidzialny Lizard King. Dirk użył Smoczego Oka, żeby dojrzeć przeciwnika. Jaszczur uciekł przez drzwi, do których otwarcia potrzebny był złoty klucz. Dzięki Smoczemu Oku Dirk dojrzał ukryte drzwi. Wszedł w nie i pobiegł przed siebie. W komnacie z wielkimi wrotami na lewo pobiegł w prawo. Dalej znowu w lewo. W ślepej komnacie użył Oka Smoka. Wbiegł w ukryte drzwi i przestawił wajchę. Po rozprawieniu się ze smokami pobiegł prosto i w lewo. Znalazł się w długim korytarzu. Pobiegł w lewo. Z komnaty wziął złoty klucz i wrócił do drzwi, które stanęły otworem. Przeszedł przez drzwi na wprost. Znalazł się w miejscu skąd przyszedł. Za pomocą klucza otworzył drzwi, w które wszedł wcześniej Lizard King. Ale cóż to, kociołek-złodziej zabrał całe wyposażenie Dirka i uciekł! Dzielny rycerz puścił się za nim w pogoń, goniony jednocześnie przez Lizard Kinga. W miejscu, gdzie spadał sufit, poszedł górą, wskakując po kamiennych stopniach. Uważał też na spadające z sufitu belki. Wreszcie znalazł się w komnacie, gdzie miało dojść do ostatecznej rozgrywki z Lizard Kingiem. Dirk musiał najpierw dogonić kociołek, wyrwać mu swój miecz, potem dopaść Kinga i poczęstować go ostrzem. Nie było to łatwe, bo kociołek uparcie walczył o swoją zdobycz, cały czas kradnąc Dirkowi jego wyposażenie. Musiał też uważać na Kinga, który używał berła jak młota bojowego. Wreszcie się udało. Dirk zabrał Klucz do Dragon's Lair i wbiegł w otwarte wrota.

Znalazł się w dobrze nam znanym pomieszczeniu z ognistą dziurą. Wbiegł w pierwsze drzwi na górze, dalej w prawo, w drzwi za drabiną, w prawo, obrót i przez drzwi. Używając umiejętności szybowania spadł na sam dół. Znajdował się przed drzwiami prowadzącymi do Dragon's Lair.

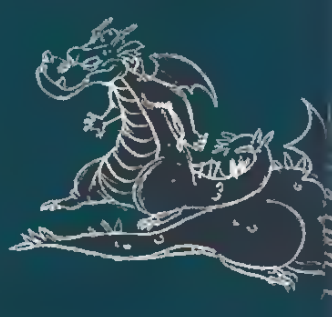
Znalazł się w sali przepełnionej kosztownościami, w której znajdowała się księżniczka Daphne, uwięziona w kryształowej kuli. W szamotaninie ze smokiem rycerz stracił miecz. Potem był zmuszony do szalonej ucieczki przed gadem. Biegł, unikając płomieni z naściennych miotaczy ognia i pyska gada, przemykał przez kładki, uważał na walącą się podłogę i przeskakiwał po zawieszonych w powietrzu wysepkach. Droga była długa i Dirk nie raz na plecach poczuł ognisty oddech smoka, ale wreszcie udało się. Dirk wrócił do punktu wyjścia - komnaty ze skarbami i wyciągnął z diamentu miecz.



Przyszedł czas na ostateczną rozgrywkę ze smoczyskiem. Jak się okazało, razy miecza nie czynią szkody gadowi, dlatego Dirk musiał wypracować specjalną strategię. Uważając na ogień z paszczy gada i na razy jego ogona, zbierał na miecz pojedyncze "dmuchnięcia" w postaci ognistych kul. Kiedy miecz gorzał ogniem, rycerz podbiegał do poczwary, uderzał go. Ogłuszonego potwora atakował jeszcze raz. Sekwencję powtarzał, aż smoczysko padło. Walka była trudna, ale nieustraszony Sir. Dirk wreszcie zatopił miecz w gardzieli maszkary. Zdjął smokowi zawieszony na szyi klucz i wydostał Daphne. Wreszcie krucjata Sir. Dirka została zakończona. Ale cóż to! W jednym z rubinów Dirk dojrzał, że to nie Daphne! To rycerz zły - bliźniak! Wszystko to sprawka złego czarnoksiężnika Mordoka! Cóż, okazało się, że to jeszcze nie koniec przygód.

Dirk znalazł się na szczycie wieży. Kiedy zebrał znajdujące się tam dobra, pojawił się zły rycerz - bliźniak. Dirk musiał cały czas biegać, uciekając spod miecza rycerza. Kiedy odbiegł na odpowiednią odległość - szybko ustawił autolock i pakował w rycerza strzały. Po kilku razach bliźniak zmienił postać. Dirk wyciągnął miecz i rozprawił się z fioletowym smokiem. Ten znowu zmienił się w rycerza - bliźniaka. Dirk znów wyciągnął kuszę... Musiał pokonać kilka stadium transformacji rycerza. Wreszcie się udało. Przeciwnik zostawił smoczą zbroję dającą odporność na ogień. Dirk zebrał ją. Znalazł się w dobrze znanej nam komnacie. Przywdział zbroję i wskoczył w ognistą dziurę w podłodze.

Nie zdejmując zbroi szybko załadował do kuszy ogniste belty, pobiegł przed siebie, za pomocą autolocka zdjął dwa smoki. Przy urwanej ścieżce załatwił potwora z oczami wyłaniającego się z ławy, poczekał, aż





uspokoi się ognisty gejzer i błyskawicznie przestawił na dragon wing i przeszybował na drugą stronę. Wszedł przez drzwi. Błyskawicznie przestawił na chroniącą od ognia zbroję. Szybko pobiegł przed siebie, wyczekał chwili, kiedy ognisty gejzer na wprost się uspokoi, przeskoczył go, pobiegł prosto. Wskoczył na słup - windę, wjechał na górę i dalej przeskoczył jeszcze po dwóch takich słupach. Przedostał się na skalną półkę. Wspiął się na podwyższenie i przedostał się do śluzy. Wszedł w nią.

W wiezy szybko rozprawił się z pająkiem i po kręconych schodach wbiegł na górę. W komnacie, do której wszedł, obudziły się posągi rycerzy. Kiedy je pokonał, otworzyły się drzwi. Wbiegł w nie. Uderzył w przełącznik, dzięki czemu otworzył u góry okrągłą śluzę, za którą znajdowało się oko - przełącznik. Musiał się jeszcze rozprawić ze smokami, które wyleciały ze śluzy.

Ustawił się w kole światła padającego z okrągłego otworu pod sufitem, wyciągnął kuszę i wymierzył przez okrągły otwór w oko - przełącznik. Strzelił. Ściana opadła, a nasz bohater znalazł się akurat w miejscu, gdzie spadł otwór w ścianie. Pobiegł przed siebie. Najpierw uderzył w dźwignię, dzięki czemu wysunął się fragment trzpienia mechanizmu przy ścianie, ale jednocześnie obudził się kamienny stwór. Jedyną radą na potwora był płonący miecz. Dirk podbiegł do paleniska, uderzył w nie mieczem - ten zapłonął. Przy każdym ciosie w potwora miecz gasł i Dirk musiał go podpalać drugi raz. Następnie przeciął podpórkę pod kołem zębatym. Z płonącym mieczem Dirk pobiegł w prawo i przez drzwi. Rozprawił się z ożywionymi posągami rycerzy i ze smokami i podpalił palenisko uderzając w nie płonącym mieczem. Następnie od paleniska odpalił trzy "pochodnie". Musiał podpalić je tak, żeby zapłonęły wszystkie razem, a żadna z nich nie mogła zgasnąć. Otworzyła się śluza. Dirk przesunął odsłoniętą dźwignię. Wszedł po drabince i skierował się wdrzwi na prawo. Tam przesunął kolejną dźwignię, dzięki czemu trzpień wsunął się w mechanizm. Otworzyły się kraty. Po



pomoście Dirk wszedł w drzwi na lewo. Pokonał żywy posąg rycerza i uruchomił przełącznikiem katapultę, która wybiła dziurę w ścianie. Wszedł przez nią do pokoju obok. Przebiegł kilka drzwi i znalazł się w pokoju z ogromnym paleniskiem na środku. Odpalał od niego miecz i rozprawiał się po kolei z ożywiającymi kamiennymi posągami. Wbiegł w drzwi z boku, przedostał się do ogromnej rynny z toczącymi się kulkami. Uciekając przed wielką czarną kulą, uważał jednocześnie na kulki toczące się od jednego brzegu rynny do drugiego, a na końcu przeskoczył dziurę w podłodze. Przebiegł po przesmyku nad lawą, uważając na młoty. W pokoju z paleniskami, najpierw używając płonącego miecza, rozprawił się z kamiennymi posągami, a potem używając ognia z paleniska i miecza napalił we wszystkich piecach, uważając na wylatujące z kominów smoki. Otworzyły się kolejne drzwi.

Czekała go ciężka przeprawa, i jeszcze musiał zmieścić się w określonym przedziale czasu (3 min). Biegł po podwieszonych nad lawą kratach, uważając na wysuwające się za ściany pale, ogniste włócznie, przeszybował pomiędzy słupami stojącymi na sztorc w lewe. Następnie pobiegł prosto, podciągając się na podest, dalej w prawo, po zanurzających się w lawie podnośnikach, lewo, prosto, lewo, prawo (uwaga na posąg), lewo, lewo, założył ognioodporną zbroję, przeszybował wypełnioną lawą przepaść, znów założył zbroję, przeturlał się pod słupem wyjeżdżającym za ściany, pobiegł w lewo, przeturlał się pod słupem, przy walącym się słupia przeszybował w prawo, zabrał niebieski klucz i wszedł w drzwi. Fioletowym kluczem otworzył drzwi. Uff. Zdążył.

W pomieszczeniu, do którego wszedł, najpierw, dzięki smoczej zbroi przeszedł przez okalający go ogień, jednocześnie blokując lecący w jego kierunku oręż i uciekając przed kowadłami. Wskoczył na miech i rozpalił ogień. Odpalił miecz od ognia, dzięki czemu obudził kamienny posąg. Teraz musiał ognistym mieczem pokonać kamienny posąg, w chwilach kiedy się ruszał, bo kiedy zamierał, miecz się go nie imał. Rycerz musiał też unikać topora, którym stwór walił w ziemię, powodując jej małe trzęsienie. Kluczem do sukcesu były "oczy dookoła głowy" i idealny timing. Posąg ożywał tylko, kiedy Dirk znajdował się na dole. Wreszcie się udało. Wszedł w drzwi, które się otworzyły i zebrał DRAGON FLAME - artefakt, który sprawiał, że jego miecz stawał w płomieniach.

Zapalił miecz, wbiegł w lewo i od razu załatwił pająka. Przyświecając sobie mieczem, szedł ostrożnie po przesmyku nad przepaścią. Odpalił zgaszoną pochodnię, dzięki czemu od razu zrobiło się jaśniej. Z kuszy zdjął pająka na półce skalnej i przeskoczył do drzwi. Drzwi były zamknięte. Ognistym mieczem odpalił pochodnię przy nich, co spowodowało otwarcie.

W korytarzu z obracającymi się kolczastymi wałkami, ostrożnie przeszybował na drugą stronę omijając pułapki. Obok zamkniętych drzwi pobiegł korytarzem, tnąc smoki i uważając na beczki z TNT. Przy beczkach, po prawej zauważył klucz, ale znajdował się on za kratą. Przebiegł ruchome chodniki, uważając, żeby nie dać się zepchnąć na oblozone ciernistymi krzakami ściany i uważając na smoki. Na końcu znalazł klucz. Wziął go i wrócił do drzwi i otworzył je. Drzwi zostały, ale za to runęła ściana, dzięki czemu Dirk mógł się przedostać dalej. Uważając na ciernisty krzewy (można je spalić płonącym mieczem), pobiegł korytarzem. Po lewej, przed rynną z kulkami zebrał klucz, który wcześniej widział przez kraty. Uważając na toczące się kule, przedostał się na drugą stronę rynny. Tam otworzył kluczem drzwi.

Minął kolejne drzwi zamknięte na klucz i pobiegł dalej. W komnacie z drzwiami zamkniętymi na klucz, przy samym końcu, przy płonącej pochodni, użył smoczego oka, dzięki czemu zobaczył przejście po lewej. Zebrał klucz i otworzył drzwi. Za kolejnymi drzwiami kryły się kolejne klucze, które zbierał, żeby otwierać kolejne drzwi. Wreszcie w pierwszych drzwiach po lewej znalazł złoty klucz. Wrócił się i otworzył nim drzwi. Pobiegł przed siebie, uważając na wyrastające z ziemi kolczaste krzewy i rękę kościotrupa. Znalazł się przy kracie, gdzie przesunął przełącznik. Zauważył odsuwającą się kratę po drugiej stronie. Wrócił i skręcił w pierwszą odnogę na lewo. Puścił się biegiem po ruchomych kładkach. Zdążył w ostatniej chwili. Przeturlał się pod opadającą kratą.

Przeszybował nad dwiema przepaściami, uważając na kolczastą roślinę i rękę kościotrupa. Rozprawił się z nietoperzami i przeturlał na drugą stronę przepaści. Przy pomocy kuszy rozprawił się ze szczurem - kusznikiem i przeturlał do drzwi po drugiej stronie. Po prawej otworzyła się śluza, z której wyleciały smoki. W korytarzu, za pomocą kuszy, rozprawił się z wybuchającymi beczkami. Ściany zaczęły się niepokojąco do siebie przybliżać. Pobiegł przeskakując ostatnią beczkę i wbiegł w drzwi.

Po pałących się linach dostał się na drugi kraniec przepaści.

Czekała go kolejna rozprawa z wrogiem. Musiał biegać z jednego krańca planszy na drugi, przeskakiwać przeszkadzające, kręcące się "łapki", przy końcu przeskoczyć laskę miotaną przez wroga, ognistym mieczem ściąć kolczastego chwastu i poczęstować wroga ciosem miecza, uważając żeby nie spaść w ciernie i uważając na kolczaste krzewy wyłaniające się z podłoża. Przeprawa była upiornie trudna, ale wreszcie się udało. Otworzyły się drzwi. Zebrał magiczną strzałę pozostałą po przeciwniku, klucz do wizard's lair i wszedł w drzwi.

Wszedł w zaciemniony fragment, po przesmyku nad przepaścią, przy drzwiach poszedł w prawo i poszybował do widocznej w dali pochodni. Tam szybko zabił pająka i wszedł przez drzwi, która otworzył kluczem.

Biegł przed siebie. Przy przepaści poszybował w dół, uważając na stalowe szczęki i półki wypełniona gorącą lawą (schemat po lewej).



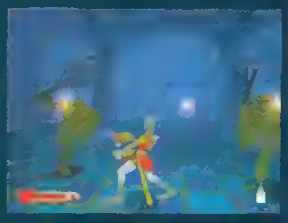
Na dole rozprawił się ze smokami miotającymi ładunkami elektrycznymi i wszedł w drzwi. Założył zbroję chroniącą przed ogniem i zbiegł na schodkach nad lawą, uważając na skaczący ogień. Rozwalił beczki i wbiegł w drzwi. Skoczył w przepaść i poszybował na dół, omijając ogień wydobywający się z rur (schemat po prawej).



Zrobił to szybko, bo na dole potrzebna mu była mana do funkcjonowania zbroi przeciwogniowej. Na dole błyskawicznie założył zbroję i przy pomocy kuszy rozprawił się ze smokami - najszybciej ognistymi strzałami. Otworzyły się drzwi. Wszedł w nie.

Wylądował w pokoju wypełnionym lawą, po której pływały platformy. Wbiegł na platformę i pobiegł w lewo, kiedy podjechały do niej dwie platformy. Zestrzelił smoki i wbiegł na górę na najwyższy możliwy punkt. Przeszybował na skalną półkę po prawej, stamtąd wbiegł na platformę na wprost. Po drabinie dostał się piętro wyżej. Wszedł na platformę, która podjechała. Przeskoczył na kolumnę po środku. Wszedł z niej na platformę, która podjechała na wprost. Przeszybował na platformę, która znajdowała się z przodu na lewo i jeździła z góry na dół. Na górze przeniósł się na sąsiednią. Platforma podjechała do góry. Pobiegł w górę na lewo, omijając skaczące ognie pobiegł w górę i przeszybował do beczek. Wykończył smoki. Pobiegł uważając na kolczaste krążki i ogniki. Wskoczył na łańcuch po lewej. Przeskoczył po 3 łańcuchach i na 3 zawisł. Skierował wzrok w kierunku okratowanego mostu. Włączył DRAGON WING, w najwyższym punkcie łańcucha zeskoczył i poszybował do kolumny z okratowanym mostem. Pokonał przeciwników, którzy pojawili się na moście (golasy z kopiami). Poszybował do drzwi po prawej.

Znalazł się nad wiszącą w powietrzu szachownicą. Przeskoczył na nią. Stanął z brzegu i zdejmował z kuszy ognistymi strzałami smoki. Odczepiały się klocki. Kiedy przeniósł się środkowy, Dirk przeszybował na klocek, styczny do ścieżki, jaka zaczęła się tworzyć z klocków. Błyskawicznie zdjął łuczników i po ścieżce pobiegł do przodu i wbiegł w drzwi. Przeszybował na lewo i skierował się do rynien z kulkami. Przed wyładowaniami elektrycznymi krył się z boku, na kładkach. W międzyczasie musiał się bronić przed smokami. Znalazł się na ogromnej platformie-szachownicy. Pobiegł przed siebie. Co jakiś czas znikała część podłogi i pozostawały tylko wiszące w powietrzu fragmenty. Kiedy podłoga znikała, Dirk szybko szybował do pierwszego pozostałego



fragmentu. Uważał też na smoki oraz szczury - łuczników. Wreszcie przedostał się na drugi koniec, wbiegł w drzwi.
W komnacie z dwoma stojakami na mana cell i dwoma mana cell najpierw pokonał posągi rycerzy, ognistym mieczem rozprawił się z kamiennymi posągami. Przeniósł jeden mana cell, zdjął smoki, położył na miejsce drugi mana cell. Przeszedł przez portal, który się ukazał. Nadeszła chwila ostatecznego pojedynku z czarownikiem. Musiał go zastrzelić specjalną strzałą. Biegał po okręgu, unikając promieni czamoksiężnika, celował w niego, ładował specjalną strzałę i wypalał. Kiedy czarownik oberwał, Dirk dalej biegał po okręgu, zabijając pojawiające się smoki i uważając na promienie czarownika. Co któryś zabity smok miał specjalną strzałę. Dirk zbierał ją i powtarzał całą sekwencję, aż czarownik został pokonany.

Ale cóż to! Czarownik zmienił się w ogromnego smoka! Dirk wybrał miecz i uważnie obserwował smoka. Kiedy wdział w jego pysku wyładowania elektryczne znaczyło to, że za chwilę gad zaatakuje wiązką piorunów, dlatego uciekał ile sił w nogach w bok. Puszczane przez smoka kule elektryczności łapał na miecz i posyłał w kierunku gada. Kiedy ten spadał, podbiegał do niego i ciął mieczem. Sekwencje powtarzał. Kiedy smok padł Dirk uwolnił Daphne i doszło do upragnionego happy endu. A gracz w nagrodę obejrzał teledysk ze scenami z gry.

SILENT HILL 3

OPIS

Pora na trzecią wizytę na Wzgórzach Martwej Ciszy. Podobnie jak w części drugiej, tak i tutaj można ustawić poziom trudności zarówno dla sekcji logicznych, jak i tych bardziej zręcznościowych. Poniższy opis najpierw przygotowałem dla obydwu ustawień na poziomie normal, a następnie uzupełniłem go o rozwiązania dla pozostałych dwóch trybów (easy i hard). Wszystko jest zaznaczone przy odpowiednich fragmentach. Staralem się nie zdradzać decydujących zwrotów fabuły, ale pomimo tego polecam samodzielna odkrywanie historii Hesther, bez zagłębiania się w poniższy tekst... W końcu porządny horror powinien być rzeczą stresującą, a nie struganiem ołówka z instrukcją obsługi w ręku, prawda?!



INFO - PANEL

platforma	PS2
wydawca	Konami
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	8-12 godz.
stopień trudności	średni
akcesoria	303 kB, DS
ocena w PSX EXTREME	8+ (Wyrmar)
ocena średnia*	84%

* na podstawie prasy branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

PARK ROZRYWKI

Trzecia wizyta w koszmarnym miesteczku właśnie się rozpoczęła. Jak zwykle nie wiadomo o co chodzi. Idź więc przez jedyne możliwe przejście, a stąd do drzwi, która zaprowadzą Cię wewnątrz tego pokręconego parku. Wielcy koleżkowe z "maczugami" zamiast rąk są dość trudni do zabicia, za to łatwi do obiegnięcia. Dotrzyj tym sposobem to trakcji roller-coaster'a (trzeba wejść schodami na górę), by pójść wzdłuż tutejszych torów. Hmmm - pierwszy epizod masz właśnie za sobą. Mniej wymagający sposób. znajdź dowolnego potwora w tej lokacji, uderz go dwa razy nożem, okręć się tuż przy nim trzy razy w lewo i czekaj cierpliwie . Ustaw je z powrotem tak, aby bazgroły na ich grzbietach ułożyły logiczny ciąg. Odczytaj kod (jest on dobierany losowo dla poziomu easy i normal), którym odtworzysz tylne drzwi. W przypadku trybu hard, kod ten wynika z wersów Szekspira i wynosi: 8352. Pogadaj z Claudią (tak muszą wyglądać wzorcowi słuchacze Radia M), następnie biegnij korytarzem, aż uda Ci się dotrzeć do windy. W środku zgamij przenośne radyjko, które jak zwykle w SILENT HILL umożliwia wykrycie nadciągających potępieńców Po krótkiej przejażdzce COS się zmieni...

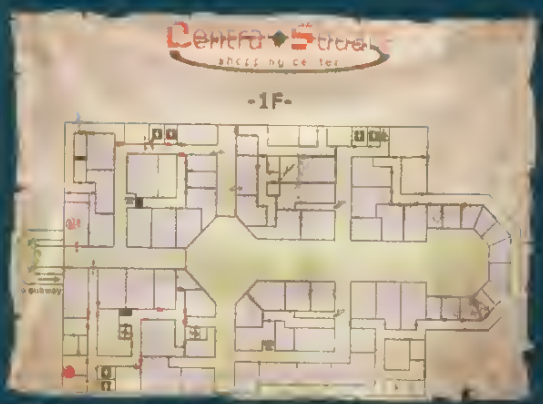
CENTRUM HANDLOWE

No, to witamy z powrotem .. Zaczęło się nieźle, tajemniczo, ale teraz siedzisz w damskiej toalecie, a drzwi na zewnątrz okupuje pewien obleśny, podstarzały kolażka w płaszczu Taaak - musisz wymknąć się oknem (przy lustrze możesz zapisać stan gry). idź wzdłuż parkanu, by skorzystać z drzwi po prawej stronie Przejdź dalej pasażem, a trafisz na wejście do sklepu z ubraniami. Niezła scenka. Masz pistolet? Ok., to zgamij tez amunicję do niego! Biegnij przez tylna wyjścia (kawałek dalej, na ścianie naprzeciwko windy, wisi mapa całego centrum handlowego) Teraz śmigaj na klatkę schodową i stąd na drugie piętro. Wal w lewo, przez drzwi, by odszukać sklepik z wypiekami (Helen's Bakery). Wejdź do środka i zabierz szczypce (Tonga). Wróć do korytarza, którym przyszedłeś. Wal w lewo, a następnie skorzystaj z ostatnich drzwi po prawej stronie. Tym oto sposobem zlokalizujesz pokój z savepointem oraz kluczem leżącym pod drewnianą paletą. Heather nie może wyciągnąć go ręką, ale zrobi to przy pomocy szczypiec z piekarni. Zaopiekuj się amunicją i napojami regeneracyjnymi. Następnie wróć na owal ze sklepikami i znajdź ten z książkami (My Bestsellers). Sprawdź podłogę przy regałach, by zebrać rozrzucone tomy. Widzisz miejsce skąd spadły?



CENTRUM HANDLOWE - ŚWIAT KOSZMARÓW

Idź wzdłuż korytarza, wejdź przez drzwi, a załapiesz się na porządną dawkę medykamentów regenerujących. Możesz też zapisać tu stan gry. Wyjdź, znajdź podwójne drzwi na końcu holu, a za nimi wal w prawo i dalej przed siebie. W pomieszczeniu po lewej zgamij amunicję oraz apteczkę. Znajdziesz tutaj tez latarkę (Flashlight). Wyjdź, a po lewej, w pokoju obok damskiej toalety, przywłaszczysz sobie pojemnik z chemicznym wybielaczem (Bleach). Na końcu korytarza sprawdź żelazną kurtynę antywłamaniową, a pozwoli Ci ona przedostać się dalej. Przeszukaj lokację, a znajdziesz wieszak (Hanger) oraz kamizelkę kuloodporną (Booletproof Vest). Pamiętasz mijane - po drodze tutaj - obskurne pomieszczenie ze stołem i drabiną zwisającą z otworu w suficie? No, to wróć tam (korytarzem, później w prawo i przez ostatnie drzwi po prawej). Przy pomocy wieszaka ściągnij drabinę na dół, a następnie wspinaj się do góry









Witamy na kolejnym piętrze wesołego sklepu! Sprawdź migoczący telewizor, zapisz stan gry i biegnij schodami prowadzącymi na górę. Drzwi po prawej prowadzą do restauracji. Ładny piesek - taki zarumieniony, przypieczony... Zabierz z jego wnętrza klucz (Cooked Key). Z tyłu przy barze znajdziesz też napoje regenerujące Teraz wracaj na dół i wejdź w drzwi obok szumiącego telewizora. Przebiegnij przez salę, następnie w prawo, by trafić do sklepiku jubilera. Z rozbitej gabloty zabierz orzecha (Walnut) i wyjdź drugimi drzwiami. W korytarzu, przy pomocy znalezionego klucza (Cooked Key), otworzysz drzwi do zaplecza jakiegoś pubu (lewa część korytarza, pierwsze wejście po prawej). Ziap napoje podnoszące poziom zdrowia, wyrwij stalową rurkę (Steel Pipe) i wyjdź przez frontowe drzwi. Teraz namierz szerokie drzwi po prawej W tej lokacji zgarniesz pojemnik z detergentem (Detergent) i skorzystasz z tylnego wyjścia. Wal przed siebie, wyłącz wiatrak, by śmignąć przez drzwi po lewej. Przy pojemniku na śmieci zmieszaj znalezione substancje chemiczne (Detergent+Bleach), wróć i włącz wiatrak. Ok., teraz biegnij z powrotem (owady już zdechły), przed siebie, w drugich drzwiach po prawej zgamij amunicję, śmigaj na korytarz, następnie w prawo i drzwiami po lewej Wyjdź kolejnymi drzwiami, w lewo, a trafisz do pokoju, gdzie leży /madło Włóż w nie orzecha, w efekcie wyjąć magiczny kamień (Moonstone) Trzeba z nim wrócić na 3 piętro sklepu - tam, gdzie były drzwi prowadzące do restauracji z pieczonym psem. Jesteś na miejscu? Ok. Nie wchodź jednak do restauracji, tylko wal prosto, a następnie kamień włóż w drzwi z symbolem księżyca. Możesz już je swobodnie otworzyć. Skorzystaj z drabiny, by tym tropem trafić do gniazda, które zamieszkuje...

Najbardziej ohydne lokacje w historii!

To właśnie glowna wizytówka trzeciej odsłony SILENT HILL. Sciany o żywych pulsujących powierzchniach, drgających nerośłach i czarnym od zgnilizny porastającym wszystko grzybie. Klimat upadku, dewiacji zarówno psychicznych, jak i fizycznych, jest tutaj zdecydowanie więcej niż namacalny. Wzgórze Martwej Ciszy odbiera nim po raz trzeci niezwykle intensywnie - nawet mimo faktu, ze tym razem zabrakło nieco świeżości i mistycyzmu części pierwszej, czy zaskoczenia złożoności fabularnej znanej z SH2. Trzeci epizod tej wędrówki w świat Cieni stanowi naprawdę udane dopełnienie serii, stając się tym samym najlepszym horrorem na PS2 ostatnich czasów. Mało? Dorzućmy mu więc etykietkę 'najlepiej wykonany technicznie' Najpierw czaszkę rozpłata Ci oswietlenie szczegółowość postaci i lokacji, by następnie wpuścić tędy brudny i lepki KLIMAT [myszaq]



LARWA

Pierwszy boss. Niespecjalnie wygląda (to znaczy jest ok., tylko jakiś taki mało "silentowy"), niespecjalnie waliczy. Zorientuj się, z którego korytarza wystawia paszczę, a gdy ją otworzy - strzelaj. Teraz uważaj, żeby przepełzając z jednego otworu do drugiego, nie zrobił Ci kuku. Akcja powtórz do skutku. Uff, znowu jesteś w normalnym centrum handlowym. Po inteligentnej gadce będziesz musiał zwiedzić...

METRO

Idź korytarzem, w prawo, przez drzwi, obok charakterystycznego przejścia z obrotowymi bramkami i znów w prawo. Zerwij mapę sieci metra, bo pomoże Ci w orientacji. Teraz dostań się na stację nr 1, gdzie skorzystaj ze schodów prowadzących w dół (są dokładnie pod schodami, którymi tu przyszedłeś). Na dole złapiesz napój i amunicję. Wracaj na górę, na stację nr 1, by użyć zejścia po drugiej stronie lokacji. Sprawdź śmieci, a znajdziesz leżący obok klucz (Nutcracker). Wracaj na górę (dwa razy) i udaj się do stacji nr 2. Wejście na ten peron jest jednak zamknięte. Użyj klucza, a odblokujesz łańcuch. Zejdź na dół i wlaź do wagonu. Wygląda obskumie, ale przynajmniej znajdziesz tutaj sympatyczny prezent: strzelbę i zapas amunicji. Wyjdź, zbiegnij schodami w dół, a trafisz na upragnioną stację - stąd odjeżdża pośpieszny do Hebździów. . Eeee, to znaczy do Bergen Street.

Co zrobić, żeby przyjechał? Idź na koniec peronu. Kamera lekko przechyli kadr i pokaże



czerwone drzwiczki po prawej. Zeskocz na tory, przebiegnij szybko do drzwi, spróbuj je otworzyć, a następnie w te pędy wracaj (wymijając psy) i wskocz z powrotem na peron. Jeśli się wyrobisz, masz właśnie przed sobą wagony metra. Ten otwarty, znajduje się na tyłach składu. Trzeba przebiec do końca tej stacji, później schodami na górę, kawałek dalej znowu w dół, a stąd na sam tył metra. Wejdź do środka. Są dwa sposoby przebicia się przez tę sekcję: a) biegnij cały czas przed siebie, wymijając potwory; b) rozwalaj wszystkich po kolei, przy okazji nie zapominając o zebraniu medykamentów i naboi. Zrobisz jak zechcesz.



Gdy przebrniesz przez wszystkie przedziały (a gdzie konduktor z biletami?) - dojedziesz na miejsce. Na peronie zapisz stan gry i wal do drzwi otwierających się na...

BUNKRY I ŚCIEKI

Tradycyjne, "silentowska" dłuższa wycieczka schodami w dół. Idź w prawo, wzdłuż betonowego korytarza, drzwiami na jego końcu, w lewo, przed siebie, by wpaść w pierwsze drzwi po prawej. Biegnij dalej, przez drzwi po prawej, na rozwidleniu w lewo, a w następnym pomieszczeniu zgarniesz mapę i potężną, nabijaną kolcami buławę (Maul). Wyjdź drugimi drzwiami, a dalej skorzystaj z pierwszego wejścia po prawej. Dotrzyj do jakiś gratów, wśród których znajdziesz flaki na przynętę dla psów oraz pustą butelkę po winie (Empty Wine Botel). Czyżby pełzające maszkary lubiły sobie pociągnąć? Wróć przez drzwi, skręć w prawe rozwidlenie, aż trafisz na przejście po lewej. Śmigaj tym korytarzem przed siebie, a w następnym biegnij w prawo, by na końcu skorzystać z drzwi. Dalej wejdź w korytarz po prawej. Dotarłeś do pomieszczenia z save-point'em, amunicją, napojami regeneracyjnymi i maszyną, z której można spuścić olej? Ok. Napełnij butelkę, w efekcie czego zyskasz paliwo (Oil-Filled Bottle) powodujące rozruch silnika pompy. Te ostatnia znajduje się w pomieszczeniu, do którego prowadzi drugi wąski korytarz po lewej. Włącz maszynę. Po chwili będziesz mógł zejść drabiną do osuszonego (no, prawie...) basenu. Wyjdź schodami. Za drzwiami śmigaj w prawo, wzdłuż korytarza i dalej schodami do góry. Tu pożycz sobie regenerującą ampułkę oraz suszarkę (Dryer). Nie ma jak grzebać w śmieciach!

Teraz wyjdź przez drugie drzwi, dotrzyj do lokacji z miejscem do zapisania stanu gry. Zrób co trzeba i wyjdź do przepompowni, gdzie leniwie płyną sobie ścieki .. Taaak... Ładna krew, prawda? Podłącz suszarkę do gniazdka, a następnie wrzuć ją do wody (uwaga - nie próbuj tego w domu! W grze Silent Hill występują zawodowi kaskaderzy i eksperci). Skorzystaj z kładki, idź dalej, za drzwiami w prawo, przed siebie, lekko w lewo, a na końcu w prawo i przez kolejna przejście. Znalazłeś drabinę? No, to wyjdź z tych śmierdzących kanałów! Idź wzdłuż remontowanych budynków, zapisz stan gry (jeśli chcesz) na tutejszej beczce i wlaź do środka. Klatka schodowa zaprowadzi Cię na samą górę.



Huh, ktoś tutaj sobie mieszka "na dziko". Widzisz materac? Zrzuć go do dziury, a następnie spadnij na dół. Przez wyrwę w ścianie wyjdź na zewnątrz. Przebiegnij po rusztowaniu, wymijając wirujących pomyleńców, a dotrzesz do okna umożliwiającego dostanie się do jakiegoś gabinetu.

BIUROWIEC

Wyjdź z tego biura, idź przed siebie, by trafić do pokoju z amunicją do strzelby i pistoletu. Teraz śmigaj na korytarz, przejdź nim dalej, skorzystaj z drzwi po prawej (tych koło czerwonej lampki), by przebiec do pokoju z możliwością zapisania stanu gry i mapą budynku wiszącą na ścianie. Wracaj na korytarz, a stąd do centralnej części tego piętra - tej koło wind. Wyjdź drzwiami ewakuacyjnymi (mają napis "Exit"), by klatką schodową dostać się na 5 piętro. Odszukaj pomieszczenie będące mini galerią sztuki. Przejdź przez drzwi w rogu, w lewo i zgarnij śrubokręt (Screwdriver) leżący na jakichś pudłach. Teraz wal w przeciwną stronę korytarza, by na jego końcu otworzyć drzwi po prawej. W magazynie leży sobie... Samurajski miecz (Katana)! Kozacko tnie się nim napuchniętych grubasów!

Teraz wróć przez galerię i wal do drzwi po przeciwnej stronie (znajduje się tutaj firma sprzedająca części do aut). Idź wzdłuż korytarza, na prawo, a następnie wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Zgarnij napój regenerujący oraz podnośnik samochodowy (Jack) leżący na jednej z półek. Wyjdź z tego piętra, by zejść schodami na trzeci poziom. Tutaj interesuje Cię pomieszczenie, gdzie jest możliwość zapisania stanu gry (znalazłeś tutaj również mapę). Podejdź do biurka na jego końcu i sprawdź zablokowaną szufladę. Podważ ją śrubokrętem, a znajdziesz linę (Rope). Teraz wyjdź do centralnej części tego piętra, by sprawdzić tutejsze windy. Jedna ma trochę uchylone drzwi. Użyj podnośnika, by je sobie otworzyć. Teraz pozostaje Ci już zaczepić linę i zjechać w ten sposób na drugie piętro. Zapisz stan gry, jeśli chcesz. Sprawdź kolejne pokoje, aż



dotrzesz do lokacji z wanną. Spróbuj odkręcić kran, a zrobi się ciekawie...

BIUROWIEC - ŚWIAT KOSZMARÓW

Wracaj, zgarnij naboje z wózka inwalidzkiego, a następnie dostań się korytarzem do kliniki dla umysłowo chorych (Mental Health Clinic). Po drodze sprawdź leżące zdjęcie. Idź przez zaplecze, a spotkasz Vincenta. Dziwny koleś. Zgarnij łatwopalny odczynnik chemiczny (Oxydol) i medykamenty. Dotrzyj do windy, by zjechać na 1 piętro. Wyjdź, idź w lewo, następnie w prawo. Sympatyczny miśiu, nieprawdaż? Zgarnij kartkę leżącą pod Twoimi stopami. Kawałek średniowiecznej historyjki. Odszukaj zdewastowaną kawiarnię (Last Drop Cafe) - jest w dolnej części tego piętra. Znajdziesz tutaj naboje do strzelby oraz świńską wątrobę (Poork Liver) leżącą w lodówce. Wracaj teraz do windy i śmigaj na 5 piętro. Znajdź pokój w dolnym-lewym (mniej więcej) rogu mapy tego piętra. Leży tam pudełko zapałek (Matchbook) oraz trochę amunicji. Wracaj teraz do znajdującej się tutaj galerii sztuki i sprawdź główny obraz (ten z płomieniami). Polej świńską wątrobę (Poork Liver)



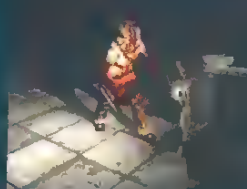
łatwopalnym odczynnikiem chemicznym i użyj zapałek.

Wejdź do świeżo odblokowanego wlazu. Skorzystaj ze schodów, przeczytaj dalsze strony bajki leżące na stole. Przejdź przez drzwi, śmigaj korytarzem, a dalej drzwiami po lewej, aż w końcu dotrzesz do pomieszczenia z monetą (Silver Coin) i maszyną z napojami. Wrzuć monetę, a wypadnie klucz (Life Insurance Key). Wracaj teraz do windy (po drodze możesz sprawdzić mijane pokoje - w celi, na łóżku leży amunicja i apteczka, ale ..). Szybsza droga to ta przez drzwi z niebieskim



neonem - trzeba je tylko odblokować. Tak czy siak jedź windą na pierwsze piętro, by znaleźć biuro firmy ubezpieczeniowej. Prowadzą do niego zamknięte drzwi, więc użyj klucza (Life Insurance Key). Wejdź do środka, przebiegnij w lewo, dalej korytarzem, by skorzystać z ostatniego wejścia po lewej. Ładnie tu, prawda? Przeczytaj leżące papiery, a zamkniesz całą historyjkę o królu i potworze. Heather wypowie runy starego języka, a Ty wracaj do lokacji, gdzie drogę blokował sadystycznie skrępowany stwór (masz go zaznaczonego na mapie). Śmigaj dalej, przez miasto (jest tylko jedna możliwa droga), a trafisz do budynku, gdzie znajduje się Twoje mieszkanie. Odszukaj swoje drzwi i użyj klucza, który Heater nosi od początku gry. Nastąpi nowy rozwój wypadków. .

[illegible]



Drugi boss - tym razem koleżka służący chorej religii, która degenerowała się przez stulecia w miasteczku Silent Hill. Z daleka blokuje strzały ostrzami, więc staraj się prowokować go od ataku, odbiegać kawałek i strzelać (najlepiej ze strzelby). Kiedy uda Ci się zbić go z nóg - wyjmij katanę i dobijaj gnoja. Walka nie jest specjalnie wymagająca. Po powrocie do mieszkania przeszukaj pokoje, a znajdziesz paralizator (Stun Gun) i baterie do niego. Wyjdź z budynku, a spotkasz czekającego tam detektywa. Razem pojedziecie do..

SILENT HILL

Huh, a jednak upiorne miasteczko powraca i w tej części gry Dobrze być znowu na starych śmieciach! Odszukaj szpital (Brookhave Hospital) - wyjdź z motelu, leć ulicą Nathan Ave, następnie przy stacji benzynowej skręć w Caroll St., aż dotrzesz do odpowiedniego budynku (kamera zmiana kadr).

SZPITAL

Wewnątrz skorzystaj z drzwi znajdujących się przed Tobą, a w recepcji znajdziesz mapę całego kompleksu oraz napoje regenerujące Zrób save'a, wyjdź, kieruj się w lewo, by skorzystać z drugich drzwi na prawo. Przeczytaj intrygujący pamiętnik. Teraz śmigaj w prawo i dalej korytarzem, aż trafisz na drzwi obok windy Wajdź w nie, zgarnij z lodówki napój, przeczytaj papiery i wyjdź. Skorzystaj z windy, by wjechać na 2 piętro. Znajdź damską przebieralnię (Women's Locker Room), by zwinąć zmywacz do paznokci (Nail Polish Remover) oraz perfumy (Perfume) Wyjdź, zlokalizuj drzwi zamknięte zamkiem cyfrowym i przeczytaj kartkę wiszącą na tablicy obok Zawarta tam zagadka to podpowiedź. Zależnie od wybranego poziomu trudności kod do drzwi jest inny. Dla trybu normal wynosi on 8634 (bo 8 to dwukrotność 4, a 3 jest połową 6), dla easy 4639, a dla hard 4896

Przejdź korytarzem z kolejnymi celami, aż znajdziesz tą z numerem M4. W środku jest walizka i budzik stojący koło łóżka. Szybko wyłącz go i sprawdź czas na budziku. Szyfr walizki to czas, jaki teraz wskazuje jego tarcza. W moim przypadku był to 0452, ale wynik może być tutaj różny (zależnie od tego, jak długo chodziłeś sobie po szpitalu) Z teczki zgarnij aparat do robienia zdjęć (Instant Camera). Wracaj na pierwsze piętro, a tu znajdź celę o numerze C4. Jest tam klucz przyklejony do ściany. Użyj zmywacza do paznokci, a będzie Twój. Otworzysz nim (Stairwell Key) drzwi na drugim piętrze, prowadzące na klatkę schodową. Teraz zejdź do piwnicy, przejdź korytarzem, zgarnij amunicję do karabinu maszynowego leżącą na podłodze, a przy windzie znajdziesz sam karabin. Nieźle. Sprawdź teraz mały, zagracony pokój obok, a w szczególności przesuniętą półkę. Użyj aparatu, a Heather zrobi zdjęcie kodu napisanego na ścianie Jego numer dobierany jest za każdym razem losowo (w moim przypadku był to 7436). Pobiegnij teraz na samą górę, na dach (pamiętasz go z poprzednich części SH?), wymiń potwory i zgarnij kolejne magazynki do karabinu. Teraz wracaj i udaj się na trzecie piętro.



Przeczytaj chore wyznanie z jednej z izolatek (Special Treatment Room), a następnie zgarnij napoje i baterie w graciarni (Store Room). Możesz tutaj także zapisać stan gry Teraz zlokalizuj podwójne drzwi zablokowane zamkiem na kod, wkiep odpowiedni ciąg cyfr (ten, który masz sfotografowany). W celi S1 zgarnij drinki regenerujące i przeczytaj wycinki prasowe, w S7 znajdziesz kolejna wyznania Colemana, a w S12 odbierz telefon. Wracaj teraz na 2 piętro, biegnij długim korytarzem do odblokowanych teraz drzwi na jego końcu. Tu zaczyna się mroczna podróż...

SZPITAL - ŚWIAT KOSZMARÓW

Przed tobą sieć korytarzy, w trakcie pokonywania których będą się za Tobą zamykać żelazne kraty, a niektóre nagle otwierać. Biegnij tak, jak one Cię pokierują, a powinieneś dotrzeć na miejsce (generalnie trzeba biec tak: prosto, prawo, prawo, lewo, prosto, lewo, a dalej prosto, prawo, lewo i tak, jak pokierują zamykające się kraty). Kiedy zostaniesz zatrzaśnięty między dwoma kratami - sprawdź czerwony symbol na ścianie. Po krótkiej scence, dostań się nowym przejściem do drabiny, wespnij się na górę (huh, świetny motyw) i dotrzyj do celi numer S3. Możesz zapisać tu stan gry, jak również uzupełnić amunicję. Wyjdź, skręć w prawo, by skorzystać z podwójnych drzwi na końcu korytarza (Day Room). Stąd dostań się do lokacji z windą, a będziesz mógł pojechać do piwnicy Jeśli chcesz zobaczyć jeden z mocniejszych motywów w grze, skocz wcześniej do pokoju oznaczonego jako Store Room. W każdym razie zjedź windą w dół.

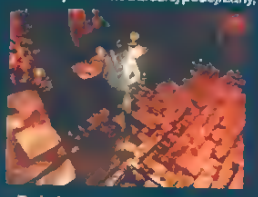
Sprawdź drzwiczki w krematorium. Widzisz schemat z rzymskimi cyframi (tylko w trybie normal)? Szyfr otwierający drzwiczki zależy od ustawień łóżek z trupami Jest on dobierany losowo, więc zrób tak. rozpisz sobie na kartce to, jak są owe łóżka ustawione (rozrysuj je w kratkowanym polu o bokach 3 kratki na 4 kratki), nałóż na to schemat z rzymskimi cyframi i sprawdź numery łóżek, które się z nimi pokrywają. Łóżko pokrywające się z rzymską I ma swój numer - ten numer to pierwsza cyfra szyfru. W ten sposób dopasuj też II, III i IV, a uzyskany ciąg liczb ustaw na zamku przy drzwiczkach (dla mnie był to 7518).

Dla trybu easy nie ma tu żadnej zagadki, natomiast w przypadku ustawienia zagadek na poziom hard, będziesz musiał przeczytać 10 krótkich wierszyków dotyczących różnych ptaków, a następnie skonfrontować to ze strofami wypisanymi na drzwiach krematorium. Tym sposobem zostaną Ci tylko 4 pasujące wiersze, układające się w następującej kolejności. 9271. Taki układ cyfr otwiera zamek, a cała zagadka NIE jest tworzona losowo.

Wewnątrz wnęki w krematorium znajdziesz kolejny klucz (Cremated Key). Wracaj windą na 2 piętro, by w męskiej przebieralni (Men's Locker Room) znowu pogadać sobie przez telefon. W damskiej przebieralni (Women's Locker Room) zgarnij plastikową torebkę (Plastic Bag) Śmigaj z nią na trzecie piętro, do przesympatycznej lokacji z koleżką powoli się wykrwawiającym do wiadra (Examining Room 4) i nabierz trochę posoki do plastikowej torebki Teraz śmigaj na piętro nr 1. Znalezionego klucza (Cremated Key) użyj, by otworzyć drzwi prowadzące do pokoju dziennego (Day Room). Dalej dostań się przez całą długość wąskiego korytarza z celami, by trafić do tej z symbolem C4. Tutaj przeczytaj książkę i użyj plastikowej torebki z krwią na ołtarzu (huh, klimatyczna lokacja). Jeśli chcesz, zapisz stan gry. Czas na spotkanie z Leonardem...

LEONARD

Po gadce z tym kompletnie dziwnym koliszką - czas na małą walkę Obserwuj jego ciełsko pod taflą wody i nawalaj kataną. Kiedy się wynurzy - zajdź go od tyłu i dawaj ostrzem po plecach. Powinno skutkować. Bądź cały czas w ruchu, nie wdawaj się w wymianę ciosów od frontu, a w końcu kolezka padnie paskudną gębą w ścieki. Jego cenny akarb (Talisman) jest Twój, a Ty leżysz sobie w (normalnym już) szpitalu. Dziwne... Wracaj do motelu, po drodze zahaczając o klub Heaven's Night, by podreperować zdrowie i amunicję. Kiedy trafisz do kompleksu motelowego, znajdź swój pokój (106). Vincent jest coraz bardziej podejrzany,



a Ty śmigasz właśnie pod bramę otwierającą...

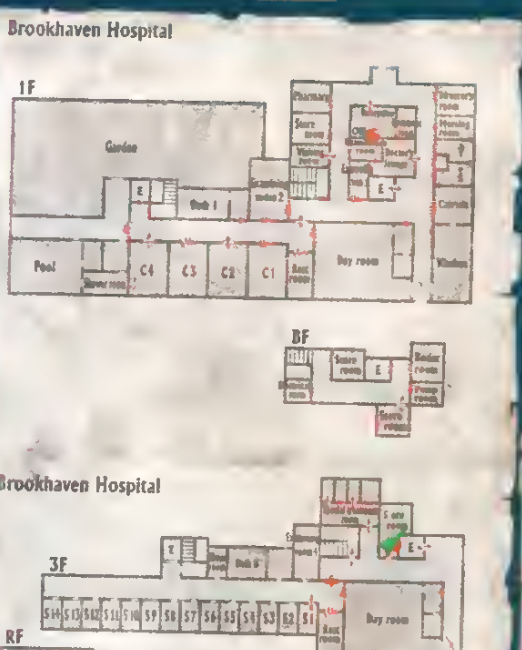
PARK ROZRYWKI - ŚWIAT KOSZMARÓW

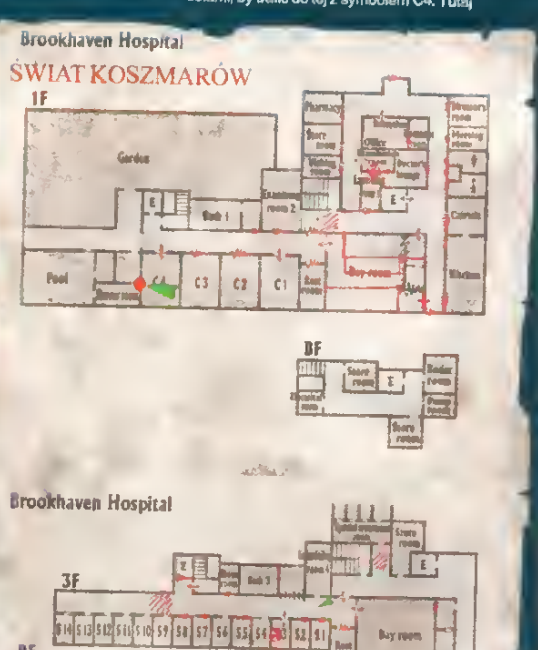
I znowu witamy w piekielnym cyrku. Nie ma mapy, ale z tym terenem miałeś szansę zapoznać się na samym początku gry. Wal przed duże, podwójne drzwi, wymiń potwory i wejdź do sklepiku z pamiątkami. Zgarnij medykamenty, amunicję, sprawdź półki i pobiegaj trochę po sklepie. Powinieneś usłyszeć odgłos spadającego opakowania. Wróć się, zgarnij leżący na podłodze klucz (Roller Coaster Key). Pamiętasz drogę do stacji kolejki górskiej? No, to wyłaź ze sklepu, biegnij do dalszej części parku, wymiń psy i skorzystaj ze stalowych schodów, by dostać się do budki roller-coaster'a. Otwórz ją kluczem, zabierz drinki regeneracyjne i sprawdź panel kontrolny. Wyłączyłeś zasilanie dla wagoników? No, to w takim razie wskakuj na trakcję kolejki i idź nią cały czas przed siebie Po scence (myślałeś, że będzie "powtórka z rozrywki"?) skorzystaj z jedynej możliwej ścieżki, aż trafisz na nawiedzony dom strachów Naprawdę fajny motyw w grze. Oprowadza Cię tutaj jakiś nawiedzony głos przewodnika, więc słuchaj go i przechodź do kolejnych pokojów. Na końcu, za drzwiami z napisem "Exit" czeka Cię ostra ucieczka (ściągnij kamizelkę kuloodporną, jeśli masz



takową na sobie) Biegnij wzdłuż korytarza, szybko orientując się, w którą stronę prowadzi dany zakręt - jeśli będziesz za wolny i dogoni Cię pomarańczowa łuna, giniesz. Powodzenia.

Na zewnątrz śmigaj przed siebie, wymiń bandę potępieńców, lekko na prawo, do następnej lokacji, później w lewo i dalej, aż trafisz na plac z karuzelą Skorzystaj z nie zablokowanej furtki. Dotarłeś do





lokacji ze sceną? Zaopiekuj się leżącym tutaj pantofelkiem (Red Shoe), jak również sprawdź okolicę w poszukiwaniu łańcucha (Chain) i nabojów leżących na ławce. Wracaj teraz na plac z karuzelą. Widzisz stalowe drzwiczki naprzeciwko niej (te zablokowane)? Przywiąż do nich łańcuch, a drugi jego koniec do głównego słupa, stanowiącego oś obrotową karuzeli. W budce obok znajdziesz panel uruchamiający maszynę (amunicję też sobie przywłaszcz). Wydź przez świeżo zrobione przejście, pogadaj z Duglasem, który przeżywa swoje dziadowskie rozterki. Po scence możesz się jeszcze raz do niego wrócić, by wymienić zdawkowe uwagi. W każdym razie wal przez kolejną bramę i wejdź do budynku. Wróżki po prawej. Tutaj znajdziesz pamiętnik oraz oderwaną główkę lalki (Doll's Head). Możesz również zapisać stan gry. Wyjdź z chatki, by skierować swoje kroki do drugiego, większego budynku figur woskowych. Kopciuszkowi daj czerwony bucik, a Królewnie Śnieżce wciśnij główkę lalki.

Idź dalej, ścieżką z torami - w lewą odnogę i tutejsze drzwi. Teraz śmigaj przez metalowe drzwi po lewej, wymiń potwory, sprawdź notatkę przy stosiku z lodami, zgarnij baterie, pobiegnij w lewo, koło budki z biletami, aż do kolejnej bramy. Po lewej leży apteczka. Teraz wskakuj na karuzelę z konikami. Wyglądają jakoś tak podejrzanie, prawda? Przeczytaj napis na jednym z nich i zrób im wszystkim ostre szlachtowanie japońskim mieczem w chłodny, amerykański wieczór! Obrońcy zwierząt wyślą jednak do



Ciebie mrocznego mściciela - Twoje.

MROCZNE ALTER EGO

Kolejnym bossem jest zakrwawiona, mroczna wersja Heather. Na początku atakuje nożem, więc możesz rozwalić ją kataną. Pamięta tylko o dobijaniu i blokowaniu uderzeń (łatwiej rozwalić ją przy pomocy gun'a, strzelając kiedy się zamachuje, ale czy starczy Ci później amunicji?). Paradoksalnie - kiedy laska odrodzi się z pistoletem w dłoni - dużo łatwiej zrobić jej kuku bronią krótkiego zasięgu. Po prostu trzymaj się blisko niej (wtedy nie będzie strzelać, tylko się zamachiwać), unikaj ciosów i uderzaj mieczem. Trzecie wcielenie wywija stalową rurką, więc podobnie - schodź jej z linii ciosu i uderzaj z boku/od tyłu (+dobijanie) japońską klingą. Na koniec baba zaczyna pruć z maszynówki, więc od razu trzymaj się bardzo blisko niej (jest duża szansa, że nie będzie wtedy strzelać, tylko robić zamachy) i korzystaj ze strzelby. Jeśli preferujesz walkę na dystans - używaj koni jako osłony. Tak czy siak - pójdzie kilka apteczek i drinków regenerujących, zanim położysz maszkarę. Teraz przeczytaj info na podłodze, zejdź z karuzeli i śmigaj ścieżką, gdzie czeka Cię ostatnia lokacja, a więc

KAPLICA

Czytałeś po drodze modlitwy wyryte na ścianach? Huh, wesoło się robi. W sali z ołtarzem pogadaj z Claudią, a następnie zabierz kartę Tarota ("Eye Of The Night" Tarot Card), symbolizującą Oko Nocy. Zapisz stan gry i idź wprawo, przez tutejsze drzwi, a zyskasz mapę wiszącą na ścianie. Wejdź do konfesjonału i wybierz jedną z odpowiedzi. Idź dalej korytarzem, aż do drzwi w zaułku. Zapamiętaj znajdujące się tutaj, póki co, zamknięte przejście! Przebiegnij przez pokój z potworami, aż dotrzesz do rozwidlającego się korytarza z dwoma gnijącym spaślakami, którzy leżą na ziemi. Idź w prawą odnogę, by w tamtejszym drewnianym pokoju zgarnąć taśmę (Cassette Tape) i amunicję. Wyjdź i przebiegnij w drugą odnogę. Dotrzesz do sali z obrazami i save-point'em. Obejrzyj je - ciekawa rodzinka, nie ma co...

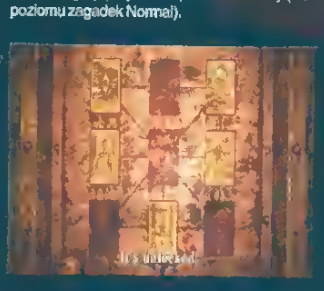
Wracaj teraz do korytarza, gdzie słyszałeś płacz i przesuń stojący tu obraz (można to zrobić tylko wtedy, gdy nie słychać szlochania dziewczynki). Idź nowo otwartym przejściem. Biegnij do najdalszego, dostępnego pokoju - małej biblioteki. Przeczytaj leżące tu książki, zgarnij kartę symbolizującą Księżyc ("Moon" Tarot Card), która leży na biurku i wysłuchaj kolejnych, pomylonych teorii Vincenta (kawałek o potworach ewidentnie nawiązuje do SH2). Dostaniesz Księgę Pradawnych (Otherworld Lawa), poczym wracaj na zewnątrz, by zjechać windą (znajduje się przy początku tej stalowej kładki) w dół. Skorzystaj z drzwi po prawej, biegnij korytarzem, by na jego końcu wejść do obskurnego prosektorium. Pośród walających się ciał zobaczysz kartę symbolizującą Wisielca ("Hanged Man" Tarot Card) i amunicję. Wyjdź na korytarz, udaj się jego prawą odnogą, by trafić do pokoju ojca Heather. Zabierz stąd baterię, przeczytaj też pamiętnik. Wracaj teraz na zewnątrz, do lokacji z windą i stalową kładką. Wskocz do drugich, przedostatnich drzwi. Przebiegnij korytarzem do jego końca, a trafisz do pokoju dziewczynek (w tym miejscu gry powinieneś już dawno załapać, kim są owe siostrzyczki). Motylki wyglądają znajomo (SH1)... Z zagadką na drzwiach póki co nie rób nic, zabierz za to klucz



(Brass Key) za ścianą i zapisz stan gry.

Wracaj na korytarz i znajdź lokację ze śladami stóp (trzeba iść przez ostatnie drzwi po prawej). Sprawdź ścianę, do której prowadzą, a znajdziesz sekretne przejście. Idź do następnego pomieszczenia, gdzie zgarniesz amunicję, ampułkę, a po sprawdzeniu książki leżącej na krześle - kolejną kartę Tarota, tym razem symbolizującą Błazna ("Fool" Tarot Card). Teraz musisz wrócić, wjechać windą na 1 piętro i dostać się na początek zabudowań Kaplicy: do drzwi w korytarzu z konfesjonałem, o których pisałem, że należy je zapamiętać! Powrót nie będzie łatwy, bo czeka Cię kilka niespodzianek z dużymi zębami i gnijącymi pazurami, ale dotrzyj do drzwi i otwórz je kluczem (Brass Key). Wejdź, skorzystaj z pierwszych drzwi po lewej, przeczytaj napis na ławce (to samo zrób z dziennikiem) i wyjdź drugim wyjściem. Biegnij korytarzem, w drzwi po prawej, by odsłuchać znalezioną kasetę (Tape) na tutejszym magnetofonie. Przejrzyj też papiery na biurku. Wyjdź, skręć w prawo, a trafisz do pokoju Claudi. Zapoznaj się z jej dziennikiem i zgarnij ostatnią już kartę z symbolem Kapłanki ("High Priestess" Tarot Card). Teraz wracaj do pokoju dziewczynek - tam, gdzie była zagadka na drzwiach i gdzie znalazłeś klucz (Brass Key). Przeczytaj notatnik leżący na łóżku. On podpowie Ci wyjaśnienie układu kart Tarota.

Historyjka wyraźnie mówi, że Wisielec ma być najniżej, bo jest pod ziemią. Jest też samotny, a więc wynika stąd, iż nie ma nikogo po lewej i prawej stronie. Nad błaznem ma wisieć Księżyc, bo ten "zawsze oświetla jego twarz". Z kolei Kapłanka modli się do mrocznego, tajemniczego bóstwa, którym może być Oko Nocy, e więc jest ono nad nią (Kapłanka "wznosi przestraszony wzrok do góry"). Tym oto sposobem mamy (dla poziomu zagadek Normal).



Wisielec ("Hanged Man" Tarot Card) - w dolnym rzędzie, na środku
Kapłanka ("High Priestess" Tarot Card) - w środkowym rzędzie, po lewej
Błazen ("Fool" Tarot Card) - w środkowym rzędzie, po prawej
Oko Nocy ("Eye Of The Night" Tarot Card) - w górnym, lewym rogu
Księżyc ("Moon" Tarot Card) - w górnym, prawym rogu

Dla innych poziomów zagadek sekwencja prezentuje się następująco:

Dla trybu easy:
Błazen - górny, lewy róg
Księżyc - górny, prawy róg
Oko Nocy - w centrum
Wisielec - dolny, lewy róg
Kapłanka - dolny, prawy róg

Dla trybu hard:
Kapłanka - górny, lewy róg
Oko Nocy - górny rząd, środkowa pozycja
Błazen - w centrum
Księżyc - środkowy rząd, po prawej
Wisielec - dolny, lewy róg

Gdy już uporasz się z drzwiami - przejdź przez nie i śmigaj obskurnym korytarzem (świetne tło dźwiękowe). Po scence z Claudią i Vincentem użyj wisiorka (Pendant). To, co robi teraz Claudia, spokojnie pretenduje do tytułu najbardziej chorego motywu, jaki pojawił się w grach wideo. Nieźle! Podejdź do ołtarza i skacz w czarną czeluść...

OSTATECZNY POJEDYNEK

Przede wszystkim musisz strzelać (najlepiej z pistoletu - wystarczą dwa pociski) w mordę potwora, aby ten się schylił, tym samym umożliwiając zadawanie ciosów. Ładuj mu wtedy ze strzelby, a gdy skończą Ci się naboje używaj Katany. Ponadto musisz być cały czas w ruchu, unikając fal ognia, jakie ten koleżka wysyła w Twoją stronę. Po uciążliwej, nieco schematycznej walce bestia padnie. Pozostaje Ci już tylko oglądać filmik końcowy i kredyty... Czy wszystko zostało rozwiązane?

KONIEC?

Z tego, co udało mi się wywnioskować, rodzaj zakończenia w dużej mierze zależy od punktacji, jaką naliczą Ci gra. Jeśli zdobędziesz mniej niż 4000 punktów, zyskujesz zakończenie Normal, jeśli więcej - Possessed. Punkty są przyznawane na zasadzie: 1 za każdy otrzymany cios, 10 za zabicie każdego potwora, 1000 za wybranie opcji przebaczenia podczas dialogu w konfesjonale. Wracanie się i rozmowa z Duglasem obniża liczbę punktów o 50. Prawdopodobnie na punktację wpływa też szereg innych czynników, jak np. częste save'owanie, rzucenie przynęt itd.

ZAKOŃCZENIE - UFO

Aby zyskać, obowiązkowo dla serii SH, pokręcone zakończenie z gatunku zjawisk niewyjaśnionych, musisz ukończyć jeden raz grę i zabijać przeciwników zdobytym w ten sposób mieczem świetlnym. Wyłącznie! Po dotarciu do swojego mieszkania dane Ci będzie zobaczyć tę sekwencję. Tylko czy to ab na pewno jest typowe zakończenie o te "UFO"? Nie sądzę.

EXTRA NEW GAME

Po jednorazowym ukończeniu gry dostaniesz ekran ze statystykami dotyczącymi Twoich poczynań (czas zużyty na pokonanie bossów, sposób zabijania potworów itd.) po czym konsola poinformuje Cię, że przygodę możesz zacząć jeszcze raz - w nowym trybie Extra New Game. Tutaj będziesz mógł poszukać ukrytych broni, a także aktywować otrzymane stroje. Co do tych ostatnich: wklep odpowiedni kod w opcji kostiumów znajdującej się w głównym menu, wystartuj tryb Extra New Game, a pośród noszonych przedmiotów będziesz miał ikony symbolizujące dane ubranie.

DODATKOWE STROJE:

Poniżej wrzucam hasła, jakie trzeba wstukać, aby zgarnąć dany kostium. Część z nich otrzymasz po określonym ukończeniu gry (np. przy sekwencjach walk ustawionych na najwyższy poziom trudności), część kodów odnajdziesz oglądając dokładnie poszczególne lokacje (plakaty, szafki itd.). W większości przypadków nowe stroje stanowią różnokolorowe koszulki oraz czarne dżinsy. Oto one:

HappyBirthDay - bordowa koszulka z wizerunkiem Heather trzymającej pistolet
TOUCH_MY_HEART - fioletowa koszulka ze okrągłym znaczkiem "nie dotykać" na piersiach,
LightToFuture - brązowe koszulka z obrazkiem ze szpitala z SH1, **ShogyouMujou** - biała koszulka ze smugą krwi na piersiach oraz japońskimi literami na plecach, **BlueRobbie-Win** - żółta koszulka z króliczkiem, będącym maskotką Parku Rozrywki **01_03_08_11_12** - pomarańczowe koszulka we wzory, o orientalnym kroju, **cockadooodledoo** - niebiesko-zielona koszulka ze złotym symbolem koguta. **GengsterGirl** - niezły strój! Heather ma tutaj całe ręce w tatuażach, a do tego podkoszulek ze wzorem przypominającym trochę brązowe moro. Do tego skórzane spodnie o takim samym kolorze! , **I_Love_You** - zielona koszulka z chmurą pary wodnej z przodu i japońskimi znakami z tyłu. **PrincessHeart** - kostium a'la "Czerodziejka z Księżyca" - zobacz jaka animacja poprzedza jego ubranie! Japończycy to mają nawalone... **Shut_your_mouth** - biała koszulka z rysunkiem suwaka na piersiach, **PutHere2Feel-Joy** - biała koszulka z wizerunkiem jakiejś maskotki o kwadratowej głowie, **SH3_Wreetlarn** - czerwona koszulka z białym symbolem głowy, reklamująca niemieckojęzyczny magazyn "Game Reaktor". **sLmLdGhSmKfBfH** - szara koszulka z logiem niemieckiego magazynu "Play", **Suepense** - czerwona koszulka z logiem francuskiej wytwórni filmowej.

DODATKOWA BROŃ

Miecz świetlny - no cóż, może nie do końca pasuje do klimatu ciężkiego horroru, ale całkiem niźle tnie się nim potwory. Do tego wydaje charakterystyczne, elektryczne odgłosy i rzuca zieloną poświatą! Znajdziesz go (po ukończeniu gry z przewagą używania broni białej - zerknij na końcowe statystyki) na 2 piętrze Centrum Handlowego, w północno-zachodnim końcu korytarza. Sprawdź tutejsze drzwi, a Heather zwróci uwagę na dziwnie wyglądającą klamkę. Miecz świetlny wpadnie Ci też w łapy, jeśli zaliczyłeś całą opowieść mając w posiadaniu miotacz płomieni.

Miotacz płomieni - całkiem efektowna zabawka, szkoda tylko, że zasięg rażenie skutecznie ograniczony. Do odszukania również na 2 piętrze Centrum Handlowego, łym razem w piekarni (Helen's Bakery). Trzeba tylko ukończyć grę z przewagą potworów rozwolonych przy pomocy broni palnej. Dostaniesz go także po zaliczeniu historii SH3, jeśli wcześniej zdobyłeś już miecz świetlny.

Pistolet maszynowy z niekończącą się amunicją - Wyjdź przez okno w damskiej toalecie w Centrum Handlowym i sprawdź lewy koniec ścieżki prowadzącej wzdłuż porośniętego parkanu. Broń leży na tutejszych pudłach. Teraz naprawdę robi się z SH3 krwawa masakra...

MIASTECZKO SILENT HILL

Uwaga! Spojlery!

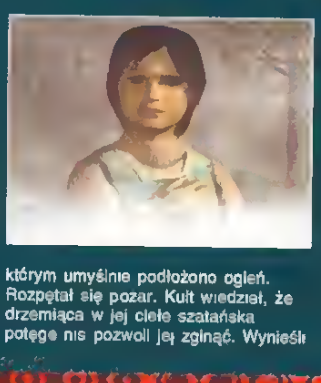
Silent Hill 1&2 w pigułce

podróż do krainy mroku

...iekło ... miejsce, w którym niegodziwe duszę odbywają zasłużoną karę. Męka, trwające całą wieczność tortury, krzyki umęczonych grzeszników. Czasem koszmary stają się rzeczywistością, a ciemne moce przekraczają granice między snem a jawą. Piekło może mieć miejsce na ziemi. W najzwyklejszym, nie wyróżniającym się w żaden sposób miejscu. Małym, turystycznym miasteczku, gdzie panował zawsze ożywiony gwar, a jeszcze niedawno małe dzieci radośnie pokrzykując biegały za piłką. Wesołe okrzyki zastąpił jednak potępieńczy skowyt, spokojna mieścina stała się siedliskiem złych mocy, a każdy grzesznik dostanie tam dokładnie to, na co zasługuje .

"The fear of blood tends to create fear for the flash"

Srebrny blask księżyca oświetlał pogrążoną w mroku, opustoszałą jezdnię. Rozpędzony samochód mknął przez ciemny las. Przez uchylone okno wpadało czyste powietrze. Każdy ożywczy wdech przypominał Masonowi o duszną i zadymioną pracowni, w której okrągły rok prześlęczał nad maszynopisem. Setki godzin stukania na maszynie, ciągłe poprawki. Na szczęście to już się skończyło. Miał wreszcie okazję wynagrodzić córce brak czasu. Zebrać ją na wspólne wakacje. Harry spojrzał na córkę i uśmiechnął się. Delikatnie, żeby nie zbudzić małej, wcisnął pedał gazu. Niespodziewanie na środku jezdni ujrzał stojącą samotnie dziewczynę. Nogą mechanicznie wdusił hamulec. Mała krzyknęła, a samochód zaczął koziołkować. Harry usłyszał trzask wgniatanej blachy i silne uderzenie w głowę pozbawiło go przytomności. Kiedy się ocknął, przednie siedzenie było puste, Cheryl zniknęła. Myśląc jeszcze niezbyt trzeźwo, wygramolił się z wraku. Zobaczył na rękawie płaszcza migoczące gwiazdki. Czy to halucynacje? Zamrugał oczami. Spojrzał w górę i zobaczył miliardy lodowych gwiazdek, delikatnie poruszanych podmuchami wiatru. Śnieg? O tej porze roku? I ta mgła.. sprawiająca, że rzeczy oddalone parę metrów niknęły w kłębach biali. Chciał kogoś poszukać, zadzwonić na policję, zapytać miejscowych, czy nie widzieli jego córki. Jednak w żadnym z domów nie paliło się światło, a wokół panowała śmiertelna cisza. Harry szedł pustą ulicą. Mgła sprawiała, że widział tylko kontury budynków. Było tak cicho, że słyszał własne kroki, odgłos bijącego serca i ten dziwny dźwięk. Coś jak skrzypienie dawno nieoliwionego mechanizmu. Skręcił za róg i ujrzał, że dźwięk tworzyło wirujące kółko przewróconego, pokrytego zakrzepłą krwią wózka. Chciał uciekać, ale gdy się odwrócił, drogę powrotną zagradzała druciana



klatka, na której rozciągnięto zmasakrowane zwłoki człekopodobnego stworzenie. Usłyszał wyjący głośno dźwięk syren, które świdrowały jego umysł. Zaczął uciekać przez labirynt zardzewiałych kratek. W końcu trafił w ślepą uliczkę. Nie miał już gdzie się ukryć. Z ciemności wyłoniły się pokraczne sylwetki zdeformowanych płodów, które go błyskawicznie otoczyły. Nie miał szans. Potwory wyciągnęły błyszczące noże i rzuciły się z furią. Pierwsze uderzenie powaliło Harry'ego na ziemię, niezdarnie próbował się podnieść. Bezskutecznie. Kolejne ciosy sypały się jeden za drugim, aż męczyzne osunął się w kałuży krwi na ziemię. Z ust dławiącego się mężczyzny wyciekła struga gęstej krwi, a jeden z potworów ostrym cięciem rozpruł go od gardła, aż po biodro. Jego drgające pośmiertnie ciało sprawiało wrażenie, jakby uczestniczył w odbywającej się uczcie. Był to niezwykły posiłek, piskielny feet-food, gdzie stanowił on główne danie...

Opętana rządzą krwi i odoru gnijącego ciała istota, której imię nigdy nie bywe wymawiane. Wygnane zarówno z nieba, jak i z piekła, jednako potępiona pośród wyższych Bytów i na ziemskim padole. Jego imię wykreślono z każdej księgi i tablicy, a wizerunek zniszczono w każdym miejscu, gdzie ludzie oddawali mu cześć. Na jego rozkaz zmarli powstają z grobów, a Słońce gasi swój blask. Ojciec cierpienia znalazł grupkę wyznawców, która nie bała się wzywać jego imienia. Mroczny kult z Silent Hill pragnął wezwać SAMAELA do świata śmiertelników, żeby przejąć całkowitą kontrolę nad znaną nam rzeczywistością. Ducha Księcia Ciemności należało przywołać do ciała nienarodzonego dziecka, a następnie wychować wybrańca i nauczyć się kontrolować drzemiące w nim moce. Tak się też stało i narodziła się obdarzona niezwykłymi umiejętnościami telekinetycznymi Alessa. Przez 7 lat członkowie sekty usiłowali zmusić ją do używania jej zdolności w ich własnych interesach, jednak dziewczynka stawiała silny opór, pragnąc prowadzić całkiem normalne życie. Została zamknięte w domu, w

którym umyślnie podłożono ogień. Rozpętał się pożar. Kult wiedział, że drzemiąca w jej ciele szatańska potęga nie pozwoli jej zginąć. Wynieśli później jej spalone ciało i umieścili w szpitalu, gdzie od tego czasu utrzymywali przy życiu. Szybko zorientowano się, że Alessa miała w sobie tylko POŁOWĘ mrocznej osobowości Pana Kłamstwa. Powtórzono rytuał i narodziła się kolejna dziewczynka, o imieniu Cheryl, która miała w sobie brakującą część szatańskiej duszy Samaela. Wszystko wydawało się iść po myśli wyznawców zła, lecz czy aby na pewno?

Lisa to młoda pielęgniarka, która otrzymuje od kultu zadanie opieki nad leżącą w śpiączce, ciężko poranioną Alessą. Kobieta nie potrafi odmówić,



gdyż jest uzależniona od rozprowadzanego przez nich silnego narkotyku, bez którego nie potrafi się obejść. Bardzo zbliża się do skrzywdzonej dziewczyny. Kiedy rodzi się Cheryl, w Lisie budzi się współczucie i nie chce, żeby dziewczynka powtórzyła tragiczny los dręczonej siostry. Lisa wykrada ją i wynosi poza miasto, pozostawiając zawiniątko niedaleko autostrady, gdzie zapewne odnajduje ją później Harry. Kobieta płaci za swój czyn najwyższą cenę, gdyż zostaje później schwytana i w brutalny sposób zamordowana. Jedno z zakończeń gry daje jednak udręczonej kobiecie szansę odpłacanie zabójcy pięknym za nadobne...

Drodzy Czytelnicy, spróbujcie wyobrazić sobie cierpienie Alessy, którą rodzona matka najpierw usiłowała spalić żywcem, by później wbrew jej woli podtrzymywać przy życiu, skazując na trwający nieustennie ból. Dziewczyna chce uciec od tego wszystkiego i korzystając ze swojego daru TWORZY alternatywny świat, gdzie skrywa się przed matką. Jest to idealna replika Silent Hill, którą obleka w nieprzeniknioną ścianę mgły, blokując dostęp do znacznej części ulic i budynków. Zaludnia ten świat stworzonymi przez własną wyobraźnię potworami, które odzwierciedlają jej własne lęki. Spotykamy upiornych lekarzy i pielęgniarki, którzy nasuwają skojarzenie z przymusowym pobytem w szpitalu. Demoniczne ptaki, psy, gigantyczne karaluchy i jaszczurki, to tylko niektóre ze stworzeń, które mogą wzbudzić strach kobiety. Okrutnie dzieci nasuwają skojarzenie z jakże charakterystycznym dla wielu szkolnego gnębieniem słabszych,



przez silniejszych. Sytuacje się komplikuje, kiedy Dahlie dostaje w swoje szpony magiczny przedmiot o nazwie Flauros. Z jego pomocą może wkroczyć do alternatywnej rzeczywistości i przejąć nad nią częściową kontrolę. Dobrze użyty artefakt może opętać Alessę i uczynić z niej mnonetkę, jednak trzeba go użyć odpowiednio blisko, a dziewczyna stale wyczuwa obecność swojej matki i potrafi odejść na czas. Stara wiedźma wpada na doskonały pomysł i postanowie wykorzystać miłość Harry'ego do swojej córki. Zachęca go do wgłębienie się w świat Alessy, ukazując mu wizerunki Cheryl i jej chwytające za serce wezwania o pomoc. Mężczyzna wyrusza na poszukiwania dziewczynki, nieświadomy przez cały czas, że jest tylko kukiełką w rękach Dahli, która chce uzyskać dostęp do swojej córki. Kiedy pojawie się on po raz pierwszy w "mglistej" rzeczywistości, Alessa próbuje zatrzymać jego poszukiwania, jednak wszystkie jej sztuczki nie sprawdzają się. Wtedy ujawnia swoją szatańską naturę i stwarza "ciemną" wersję Silent Hill, zdewastowany, przepełniony brudem i wszechobecnym rozkładem świat, który wypełnia moc Samaela. Nie zdaje sobie sprawy, że ne zewsze wiąże demona z tym miejscem i nawet kiedy przeminie jej moc, on tam pozostanie, czekając na grzeszników, którzy przypadkowo trafią w pobliże miasta. Przerażające



wizje nie zniechęcają upartego mężczyzny, a miłość do córeczki przezwycięża strach. Alessa za wszelką cenę próbuje powstrzymać Harry'ego i zdaje sobie sprawę, że potrzebuje czegoś więcej. Sięga do jedynych miłych wspomnień jakie posiada i wprowadza do swojego świata postać Lisy, sympatycznej pielęgniarki, która otaczała ją opieką w szpitalu. Chce w ten sposób przykuć uwagę bohatera, zyskać na czasie, spowodować, żeby czuł się za tajemniczą nieznajomą odpowiedzialny.

W rzeczywistości nie różni się ona od reszty nawiedzających Silant Hill potworów. Jest tylko zabewką w rękach Alessy, a kiedy traci ona kontrolę nad miastem, Lisa przyjmuje swą pierwotną formę. Zupełnie jakbym słyszał śpiew hieny cmentarnej z łopatą w dłoni: "Dziś znowu wyruszę, ciało jej naruszę, sztywne i sine, martwe dziewczyne". Ludzie z KDNAMi to prawdziwi zwyrodniałcy...

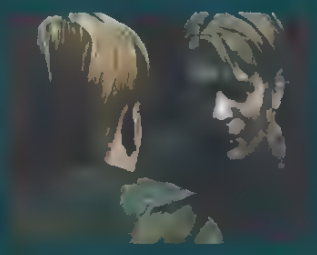
Dahlia w końcu realizuje swój plan i za pomocą magii łączy obie dziewczynki w jadną istotę, którą z dumą nazywa ALESSĄ, MATKĄ BOGA. Niespodziewanie do pomieszczenia wkracza Dr Kaufmann, który jest biologicznym ojcem dzieci Dahlii i prawdopodobnie zabójcą Lisy. Jest wzburzony, gdyż wydaje mu się, za wiedźma go zdradziła, próbując zagarnąć moc Alessy wyłącznie dla siebie. Wyciąga



z kieszani fiolkę tajemniczej substancji i rzuca nią w świetlistą postać. Dziewczyne wydaje przerażony okrzyk i na oczach wszystkich przemienie się w ogromnego, skrzydłatego demone. Bestia atakuje Dahlia, która jest całkowicie bezbronne przeciwko szponom piekielnego potwore, który rozrywa ją na strzępy. Następny ma być Harry, który niespecjalnie kwapi się do tego, żeby pójść w ślady poprzedniczki. Wyciąga spluwę i strzela do anioła śmierci tak długo, aż groteskowe ciało upade bez życia na ziemię i przybiere poprzednią formę. Matka Alessa wydaje na świat małe dziecko, które powierza opiece Harry'ego i wskazuje drogę ucieczki z walącego się świata. Kaufmann nie zauważa jak za jego plecami pojawia się zakrwawione ciało Lisy, która chwyta go i ciągnie za sobą w otchłań. Harry Mason trzyma zawiniątko z małą dziewczynką i wie, ze właśnie rozpoczął się nowy etap jego życia...

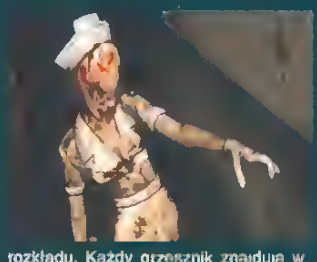
"I'm alone now....In our "special place"....Waiting for you....."

Bardzo często śmierć przychodzi nieproszona, puka do drzwi mieszkania w najmniej oczekiwsnym momencie i jak bezduszny komornik wynosi z niego wszystko co najlepsze. James i Mary byli szczęśliwym małżeństwem i cieszyli się z każdej spędzonej razem chwili. Wtedy przyszedł ten feralny dzień, który przekreślił wszyetkie plany i rozpoczął nowy, emutny rozdział w ich życiu. "W tym stadium, jakakolwiek pomoc jest niemozliwa, to już kwestie miesięcy, może lat". Kobieta cierpiele na nieuleczalną chorobę i pozostawało jej już tylko czekać na najgoraze. Kiedy dolegliwości się pogłębisły, jej ciało się zmieniało, nie mogło znieść swojego wyglądu. Wpadła w ciężką depresję, e widok opiekuńczego męże, który za wszelką cenę próbował jej pomóc, doprowadzał ją do wściekłości. W pewnym momencie nie miała już siły weiczyć. Poprosiła męża, by uwolnił ją od dalszego bólu, upokorzeń, by pozwolił jej z godnością odejść. Był zagubiony, skołowany, wściekły z powodu własnej bezsilności. Kiedy ją zabił, wydawsło się mu, że postępuja słusznie. Męczyło go później silne poczucie winy i jego skoletsny umysł stworzył własną weraję wyderzeń. Ciągle odczuwał silną pustkę i nie potrafił pogodzić się z faktem, że Mary odeszła. Kiedy pewnego ranka wyciągsł ze skrzynki pocztę, ujrzał ne jednej z kopert znajomy charakter pisma. Poczuł ukłucie w sercu. Otworzył list. "Czekam na ciebie... w naszym szczególnym miejscu...Silent Hill.. ". Silne tęsknota zastąpiła zdrowy rozsądek, a brutalną prewdę



przestoniły nierealne marzenia. Kiedy dotarł na miejsce, wszystko spowijała gęsta i nieprzenikniona mgła. "W moich niespokojnych snach wciąz widzę to miasto. Obiecałeś, że mnia tam znów zabierzesz, ale tego nia zrobiłeś...". James spojrzał ne mejaczące w oddali kontury jeziora Toiuca. Zagłębił się w łaa i ruszył w stronę miejsca, gdzie być może znajdują się wszystkie odpowiedzi na dręczące go pytania..

James wkracza do mgliatego Silent Hili, gdyż ciąży mu na duszy śmiertelny grzech. Spotyka tam grotaakowe potwory, które mają mu przypominać o jego zmarłej żonie. Upiome manekiny aymbolizują brzydotę, niezdarność i kaiectwo. Pralęgnierki i pacjenci przywołują miejsce, gdzie żona spędziła ostatnie miesiąca swojego życia. Robaki to symbol śmierci i towarzyszącego jej



rozkładu. Każdy grzesznik znajduja w Silent Hill projekcje swoich największych lęków. Grubas Eddie widzi wszędzia wpatrzona w niego twarze ludzi, którzy go wyśmiewają i upokarzają, osób które zastrzeiił z zimną krwią. Molestowona sekaualnie Angaia ucieka przed wizerunkiem prześladującego go ojca, którego najprawdopodobniej zadźgała nożem Wyjątkiem jest Laura, symbolizująca niewinność mała dziewczynka, na którą miasto wydaje się nie mieć żadnego wpływu. Miaszkała ona przez pewien czas w pokoju z Mary i bardzo się zaprzyjaźniły. Dziewczynka wie, czego dopuścił aię James i czeka na chwilę, kiedy on w końcu zaakceptuja prawdę. (...) Szczególną rolę w drugiaj części SH odgrywają piremidogłowi studzy Samaeia, którzy śledzą Jamesa i czekają na okazję, żeby wymierzyć mu zasłużoną karę To jedyne bsstie w mieście, które nie są wytworem jego wyobraźni. Uzbrojona w rzaźnickia noża i włócznia suną się po zanurzonych w mroku korytarzach czekając ne odpowiedni moment, żeby zaatakować...

James podświadomie wiedział o śmierci żony i kiady zbliżał się do ich "specjalnego miejsca", znakoczony ujrzał czekającą na niego kobietę. W rzeczywistości była ona WYTWDREM jego własnych żądz i pragnień!



Mężczyzne pragnął tam kogoś spotkać, ale jak wiemy, nie mogła to być dewno zmarła Mary. Drzemiące w Silent Hiii moce spowodowały, że zrodzona z pragniania kobieta stała się rzeczywistością. Maria bardzo przypomina Mary, choć stanowczo różni się od niej ubraniem i wyzywającym zachowaniem. Czemu się jednak dziwić, skoro zrodziła się z wypełnionej erotycznymi pragnieniami męskiej świadomości:). Kobieta posiada wspomnianio z chwil, które Mary spędziła z Jamesem. Podobnie jak jego żona zazywa pigułki i choruje. Martwi się też o Laurę, która samotnie przemierza pełne niebezpieczeństw miasto. Samael posłuzył się nią nieprzypadkowo, gdyż w dalszej części gry zostaje trzykrotnia zamordowana przez piramidogłowych, żeby James przeżywał po raz kolejny moment śmierci żony. Tym razem jednak nia może nic zrobić, pozostaje mu tylko się biarnie przyglądać. Zdeje sobie wiedy sprawę, że dopuszczając się awego czynu, nie różnił się niczym od tych potworów Maria powraca do życia, ponieważ jest mu nadal potrzebna. Podczas rozmowy w celi mówi coś, co pozwala nam ją zidentyfikowść. "I'm if you want me to be. I'm here for you James! See? I'm real!". Zrozumiałem wtedy, że Maria jest zbyt doskonała, żaby istnieć naprawdę W jednym z zakończeń gry James ponownie spotyka Merie, które mówi mu, że powinien zapomnieć o żonie i pozostać z nią. Zamienia się w demona, a kiedy zostaje pokonana, słyszymy jak płecze i wzywa imię Jamesa, zupełnia jak robiła to Mary na łozu śmierci...

Silent Hiil to miasto, gdzie zto potrafi rozdrapać kszdą renę, wyciągnąć z każdego wszystko co najgorsza i skrzętnie ukryta. Angela już jako dziecko była wykorzystywana seksualnia przez ojca, nie mając oparcia nawet w rodzonej matce, która uświadamiała ją, że zasługuje sobie na takie traktowanie. Podobnie jak James przybywa do Sliant Hiil, żeby kogoś odnaleźć, chociaż podświadomie wie, za ta osoba odeszła z tego świata. Kiedy spotykamy ją po raz kolejny leży na ziemi z nożem w ręku, wpatrując się we własne odbicie. Staje się wtedy jasne, że cierpi ona na schizofrenię i nie jest do końca świadoma tago, co się z nią dzieje. Gdy rzuca się na nią jeden z potworów, wpada w sten katatonii, kuli się w kącia jak małe dziecko i żałośnie jęczy "Nie, tatusiu! Nie rób tego!". Kiedy stwór leży już martwy, wstaje, podnosi leżący w pobliżu telewizor i rzuca go z furią w stygnące



zwłoki. Świadczy to o wielkiej nienawiści, jaką żywiła w stosunku do ojca. Furii, która popchnęła ją do ostateczności. Kiedy widzimy ją po raz ostatni, dziewczyne jest już pogodzona ze swoim losem. Wie, że nic już nie zmieni tego co się stało, tak jak Mary nie ma siły dalej wskczyć i wkracza prosto w płomienie, ku własnej śmierci...

Eddie to typ socjopaty, człowieka cechującego się brakiem poczucia winy, czy jakichkolwiek hamulców morainych. Otyły psychopata ciężko rani psa tylko diatego, żaby oglądać jak się wykrwawia i zdycha. Szybko zasmakował w towarzyszącemu pociąganiu za spust uczuciu i znajduje sobie nowy cel, który dostarcza mu jeszcze więcej satysfakcji - łudzi. Od dziecka wyśmiewany z powodu awojej tuszy wkroczył w dorosłość z nabytą manią prześladowczą. Miał wrażenie, że wszyscy go obaerwują, wyśmiawają za jego plecami. Teraz znalazł się po drugiej stronie, strzał z pistoletu dawał mu poczucie siły. W rozmowach z Jamesem szuka wymówek, ale nic nie jest w stanie zmyć z jego rąk przelanej krwi. Gdy jego uczynki wychodzą ostatecznie na jew, Eddie nazywa bohatera hipokrytą widząc, że sam również ma ne swym sumieniu ciężką winę. Postać niezrównoważonego mężczyzny daje Sunderlandowi w pewien sposób do zrozumiania, że nic nia usprawiedliwia morderstwa Żadne wymówke nie jest w stenie wytłumaczyć odabrania komuś życia.

Silant Hill to piękna i zabytkowe miasteczko, które jest sporą strakcją dla azukających wypoczynku turystów. Dla Mary i Jamesa jest to "specjalne miejsce", gdzie spędzili najpiękniejsze chwile swojego życia, przywołujące pamięć lepszych czasów w trudnych dla nich chwilach. W rzeczywistości miasto skrywa niejedną przerażającą tajemnicę, e czające się w mroku zło tylko czeka, az nadejdzie odpowiednie chwile, żeby ukazać swoje oblicze. Zapade wtedy ciemnoś, a w powietrzu zaczyna unosić się woń rozkłsdu i śmierci. Wszystko ulega groteskowej metamorfozie: podłoga zmienia się w przerdzewiałe kraty, pod którymi widać bezdenną ciemność, a ściany pokrywa bród i zakrzepła krew. Z fabrycznych rur sączy się para, a z sufitów zwisają klatki, w których można ujrzeć zmasakrowana zwłoki. Wszędzie słychać złowieszcze odgłosy piekielnych stworzeń, zagłuszane przez wyjące w oddali syreny. Panie, zmiłuj się nad duszami grzeszników z KDNAMI, którzy otworzyli wrota piekieł, na ekranach naszych telewizorów. Szatan zaiste lubuje się w skośnookich... [mazzi]



platforma Xbox
wydawca Bethesda Soft.
gatunek RPG
liczba graczy 1
czas gry 100+ godz.
stopień trudności wysoki
ocena w PSX EXTREME 9 (Star)
ocena średnia* 88%

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

The Elder Scrolls III MORROWIND



Gra na cały rok

ORROWIND to gra tak ogromna, że nawet potraktowanie jej meandrów w sposób wybiórczy mogłoby zająć lwią część PORADNIKA. Poniższa lista pytań i odpowiedzi ma w zamyśle wyjaśnić niektóre kwestie dotyczące tego tytułu - w sposób na tyle rozległy, by i żółtodziób, i zaznajomiony już z dziełem BETHESDY wyjadacz znaleźli przydatne dla siebie informacje. [koso & star]



Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o MORROWINDzie i nie boicie się zapytać.

Pytanie 1:

Wprawdzie swoją postacią gram już dość długo, ale jedna rzecz mnie nurtuje - na czym polega i jakie ma znaczenie przy tworzeniu postaci to, jaką metodą to zrobimy? Czy są jakieś tego konsekwencje podczas gry?

Odpowiedź:
Chodzi Ci zapewne o to, że po wybraniu imienia i rasy pojawiają się trzy możliwości definiowania postaci - przez udzielanie odpowiedzi na zadawane pytania, wybór spośród listy dostępnych profesji i poprzez selekcję określonych przymiotów. Najłatwiejszy i najszybszy jest drugi sposób, najwygodniejszy i najbardziej miarodajny trzeci, a najciekawszy - pierwszy, gdzia pytania mają formę psychologicznego testu i z niego wyniknie, jaka postać najbardziej odpowiada Twojej osobie (oczywiście jeśli będziesz odpowiadał szczerze na każde z dziesięciu pytań). Jedyną konsekwencją wyboru między rodzajem definiowania postaci jest to, z jaką precyzją owa postać będzie "stworzona".

Pytanie 2:

Dopiero zaczynam zabawę z MORROWINDem i, prawdę mówiąc, nie wiem od czego zacząć:). Możecie mnie poradzić jakąś garścią ogólnych porad?

Odpowiedź:
Takową garścią podzieliłem się Star w drugim PORADNIKU EXTREME. Cóż więcej. . Zależnie od tego, jak definiowałeś swoją postać, staraj się podążać w wytyczonym kierunku Tzn. - jeśli uczyniłeś z niego zabójcę (Assassin), to praktykuj walkę krótkim mieczem i w lekkiej zbroi, gdyż te parametry masz na starcia najwyższe. Na zabawę z innym rodzajem oręża przyjdzie jeszcze czas. Pobiegaj sobie po pobliskich terenach i powybijaj potwory (są słabe, nie na początek i tak będzie Ci trudno). Na razia nie wchodź do jaskiń ani do grobowców - pókı co "za wysokie progi". W pierwszym mieście Seyda Neen będziesz mógł wykonać kilka questów - ot, tak dla wprawy, gdyż wielkich profitów nie można z nich uzyskać. Gdy już jako-tako obcykasz meandry egzystowania w MORROWINDzie i wykonasz pierwsze zadania, udaj się do Balmory. Tu będziesz mógł zgłosić akces do którejś z gildii (na początek najlepiej zacząć od jednej, by nie pogubić się w natłoku zadań). Przez pierwszych kilkanaście godzin gry warto rozmawiać ze wszystkimi na każdy możliwy temat, chłonąć każdą informację i radę (wystarczy znajomość angielskiego na poziomie średnim). To naprawdę pomaga, choć niektórych może denerwować fakt, iż zamiast walczyć muszą czytać masę tekstu. Niemniej przyswojenie podstawowych prawideł rządzących grą już na początku zaoszczędzi kłopotów w późniejszej fazie zabawy.

Pytanie 3:

W jakim celu wybiera się na początku gry znak Zodiaku?

Odpowiedź:
Znaki Zodiaku to nie są, niemniej pełnią funkcję czegoś w rodzaju symbolu, gwiazdy czuwającej nad postacią. Każdemu ze znaków odpowiada jedno lub więcej zaklęć, których bohater będzie mógł używać podczas gry. Najlepiej wybrać symbol gwarantujący czary z "innej półki", niż gwarantują to profesja bohatera, np. wybierając maga pozbawionego jakichkolwiek złodziejskich umiejętności przydatny może być The Tower (zaklęcie Beggar's Nose, dzięki któremu bohater może np. wykrywać wszelkie stworzenia w promieniu 200 stóp, czy Tower Key będący de facto wytrychem), z kolei osłkowi potrafiącemu walczyć każdą bronią przyda się odrobina subtelności w postaci znaku Moonshadow (Invisibility - niewidzialność na minutę).

Pytanie 4:

Ta gra jest OGROMNA! Dopiero zaczynam grać, a już się zgubiłem:). Ile właściwie miast jest w MORROWINDzie? Z iloma postaciami można porozmawiać?

Odpowiedź:
Wszelkiej maści miast, wiosek i fortów jest w grze blisko 50. Z kolei postaci, z którymi można pogadać jest ponad . 3000! Tak, trzy tysiące! Natomiast NPC'ów istotnych dla głównej osi fabularnej (a więc, teoretycznie, wystarczy rozmawiać wyłącznie z nimi, by grę skończyć) jest około 100.

Pytanie 5:

Czy w MORROWIND są losowo generowane labirynty i jaskinie? Z tego co pamiętam, w poprzedniej części - "Daggerfall" na PC takie były.

Odpowiedź:
Nie, wszystkie lokacje stworzone przez twórców z zamysłem i niepowtarzalnością, dla losowych labiryntów nie ma miejsca. I bardzo dobrze.

Pytanie 6.

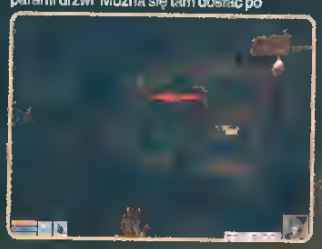
Moją postać "skonfigurowałem" pod kątem magicznym, toteż kiepsko u niej ze zwinnością. Czy jest jakiś sposób, by szybciej podnosić umiejętność Acrobatics?

Odpowiedź:
Istnieje sposób, w swej istocie wręcz banalny. Wystarczy, że zamiast zwykłego chodu będziesz się poruszał skokami. Wprawdzie szybciej spada wówczas pasek Fatigue (co jest niebezpieczne zwłaszcza wtedy, gdy zwiedzasz akurat jakieś nieeksplorowane dotąd tereny), ale generalnie metoda jest świetna.

Pytanie 7:

Wykonuję zadanie dla Hasphata Antabolisa (do którego wysłał mnie Gosades). Mam mu przynieść Dwemer Puzzle Box z ruin Arkngthand. Przeszukałem jednak już cały labirynt, a kostki nigdzie nie widzę.

Odpowiedź:
Znalezienie Dwemer Puzzle Box nie wymaga zwiedzenia całego Arkngthand. Po zejściu na dół i rozprawieniu się z przeciwnikami należy wejść na górny "taras", położony nad trzema parami drzwi. Można się tam dostać po



kamiennych schodach (patrząc w kierunku drzwi, znajdują się one po lewej stronie). Dostępu do kostki strzeże jeden, niezbyt zresztą silny, kolżka.

Pytanie 8:

Nie chcą mnie przyjąć ani do House Redoran, ani do House Telvanni (a mam już dość wysoki wskaźnik Reputacji). Dlaczego?

Odpowiedź:
Dlatego, że w ciągu gry można należeć tylko do jednej z Domów. Przypuszczam więc, że



wcześniej zostałeś przyjęty do House Hlaalu - stąd angaż do którejś z konkurencyjnych frakcji jest niemożliwy. Inaczej sprawa ma się z gildiami - jeśli chcesz, możesz należeć do każdej z nich.

Pytanie 9:

Denerwuje mnie robienie zakupów! W menu każdego sprzedawcy jest podana cena danego przedmiotu, a gdy chcę go kupić, cena ta nagle leci w górę! O co chodzi i kto ma za to beknąć?

Odpowiedź:
To, ile będzie wynosić cena danego przedmiotu, zależy od kilku rzeczy. Przede wszystkim, należy zwrócić uwagę na parametr opisujący Twoją relację ze sprzedawcą (niebieski pasek z wartością od 0 do 100). Im niższy parametr, tym handlarz ma większą ochotę na zdarcie z Ciebie kasy. Parametr można podnieść na tej samej zasadzie, jak w przypadku innych spotykanych

osób (tzn. rzucić komplement, nastraszyć bądź przekupić) lub sprzedać mu możliwie jak najwięcej rzeczy (każda transakcja spowoduje wzrost współczynnika o jeden punkt, jednak przy kolejnych zakupach wróci on do wcześniejszego stanu). Jak widać, najlepiej kupca "ustawić" za pomocą dobrej gadki (patrz kolejne pytanie).

Pytanie 10:

Od czego zależą relacje z napotykanymi ludźmi?
Odpowiedź:
Zasadniczo od trzech rzeczy - parametru Personality, zdolności Speechcraft oraz od sławy, jaką cieszy się bohater w świecie (Reputation). Speechcraft można rozwijać w dwojaki sposób - przez znajdowanie odpowiednich ksiąg (Biography of the Wolf Queen, The Wolf Queen -Book V, 2920 - Second Seed, The Wolf Queen - Book VII lub 36 Lessons of Vivec - Sermon 27) bądź empirycznie, tzn. próbując stosować przy okazji każdej rozmowy którąś z możliwości wykazania się sztuką toczenia dyskusji (Admire - komplementowanie, Intimidate - groźba, Bribe 10/100/1000 sztuk złota - łapówka). Możliwe jest "nabicie" tego parametru w nieuczciwy sposób - wystarczy znaleźć osobę, której współczynnik sympatii do bohatera będzie wzrastać w przypadku rzucenia komplementu, a maleć w przypadku zastosowania groźby. Wtedy wystarczy na przemian zapodawać Admire oraz Intimidate i można pakować Speechcraft do woli. Nadmienię tylko, iż takiego NPC'a trudno znaleźć (tym bardziej, iż zależy to od aktualnej wartości Speechcraft i Personality).

Pytanie 11:

Pokonałem jakiegoś mocnego koleżkę w grobowcu Daedry i zabrałem mu włócznię. Broń jest bardzo ewna, ale cholernie droga - 20000! Tylko, że mam problem - nie mogę jej nikomu sprzedać, gdyż wszyscy kupcy, których odwiedziłem mają "na stanie" tylko kilka tysięcy sztuk złota. Jak opłacalnie pozbyć się tego żelastwa?
Odpowiedź:
20000 to wbrew pozorom nie tak wiele, jak zapewne przekonasz się w późniejszej fazie gry. Sposób na sprzedawanie przedmiotów w tym przedziale cenowym jest nieco czasochłonny. Jeśli sprzedawca ma u siebie jakieś drogie przedmioty, nakupuj ich tyle, by w ostatecznym rozrachunku miał na koncie ponad 20000. Teraz sprzedaj mu niechciany przedmiot. Co zrobić z kupionymi od niego wcześniej gadżetami? Poczekaj do następnego



dnia, i gdy "odnowi" mu się stan kasy, pozbądź się fantów. Możesz też po prostu - jeśli nie chcesz tracić czasu - wyrzucić sprzęt pod jego nogami i przehandlować go przy następnej wizycie w mieście.

Pytanie 12:

Jeśli chcę sprzedać jakiś przedmiot za dobrą cenę, czy zawsze muszę to robić u kupca, którego sympatia do mnie waha się w pobliżu "setki" na niebieskim pasku?
Odpowiedź:
Generalnie tak. Ale jest w MORROWINDzie kolesiek, u którego zawsze uzyskasz 100% (a nawet więcej) wartości sprzedawanego przedmiotu. To Creeper - brzydal, którego



można spotkać w posiadłości Ghorak Manor w Calderze. Wprawdzie podczas zawierania transakcji nie podnosi się zdolność Speechcraft, ale i tak opłacalność handlu z Creeperem czyni z niego "sprzedawcę miesiąca".).

Pytanie 13:

Znajduję w grze wiele zamków, których nie mogę otworzyć (Lock lv. 80 i więcej), mimo wysokiego Security i używania Master's Lockpick. Czy można znaleźć jakieś lepsze wytrychy? Jeśli tak, to gdzie?
Odpowiedź:
Najlepszym wytrychem jest Grandmaster's Pick (quality 1,40), natomiast najlepszym "rozbrajaczem" pułapek jest Grandmaster's Probe (quality. 1,25). Najczęściej można je znaleźć w jaskiniach zbójeckich, np. na wyspie na południe od Vivec-Telvanni (jaskinie Nund).

Pytanie 14:

Zauważyłem, że niektóre z moich parametrów są oznaczone czerwonym kolorem. O co chodzi?
Odpowiedź:
Ktoś rzucił na Ciebie zaklęcie niwelujące dany parametr. Na ekranie z czarami możesz sprawdzić dokładnie rodzaj tego zaklęcia (ikonki na górze), po czym pozbyć się ich - albo za pomocą czaru typu Disease, albo zwyczajnie "odbudować" faktyczną wartość parametru używając potionów z grupy Restore. Na tej samej zasadzie niektóre z parametrów są zaznaczone na biało - oznacza to, że wynoszą więcej, niż normalnie (można to uzyskać dzięki czarom/potionom typu Fortify).

Pytanie 15:

Gdzieś wyczytałem, że programiści zastosowali w grze jakiś unikatowy "miernik postępów". Nie bardzo wiem, o co w tym chodzi, moglibyście wyjaśnić?
Odpowiedź:
"Miernik postępów" - gdzie żeś wyczytał tą nazwę?). Chodzi zapewne o "Leveled loot". Polega to na tym, że posiadając np. 5 level będziesz napotykał na swojej drodze żyjątka, których pokonanie nie sprawi Ci problemu, czyli szczury, ptaki i inne niegroźne stwory. z kolei po osiągnięciu wyższego, powiedzmy 30 levelu, w tych samych miejscach pojawią się większe i groźniejsze potwory. Na tej samej zasadzie odbywa się np. zdobywanie przedmiotów - np. przedmiot, który znajdziesz w jaskini na początku gry, będzie zupełnie inny, niż gdybyś przeszukał jaskinię kilkadziesiąt godzin po rozpoczęciu przygody z MORROWINDem.

Pytanie 16:

Po pokonaniu potwora i "sprawdzeniu" jego zwłok (kurczę, ale to brzmi:) pojawa się możliwość ich usunięcia. Czy ma to jakieś



zastosowanie (nie wiem, może bohater wysysa jego duszę albo coś?:).
Odpowiedź:
Nie, no aż tak to nie). Jeśli pozbędziasz się martwego korpusu przeciwnika, to na jego



miejscu pojawi się kolejny znacznie szybciej, niż słaboby się to w przypadku, gdybyś zostawił zwłoki na miejscu. Jeśli więc tułasz się po okolicy w celu nabijania "bitewnych" parametrów, na rękę będzie Tobie usuwanie truposzy.

Pytanie 17:

System walki jest do bani! Ani zrobić jakiegoś combosa, ani zablokować - czy w tym szaleństwie jest metoda?
Odpowiedź:
Metody nie ma i to w moim przekonaniu jest największą wadą gry. Potyczka z przeciwnikiem polega na maksymalnej masherce, niestety .. Zwróć jednak uwagę, iż każda broń ma kilka współczynników uderzeń, zależnie od rodzaju ciosu - cięcie, dźgnięcie i cios na odlew. Warto na to zwrócić uwagę, gdyż niektóre bronie przydatne są tylko przy zadawaniu określonego rodzaju ran. Co do bloku, to faktycznie - zasadniczo go nie ma, tzn. nie jest on zdefiniowany pod żadnym przyciskiem. Istnieje jednak umiejętność Block. Im ona wyższa, tym częściej postać paruje zadawane jej ciosy.

Pytanie 18:

Jestem członkiem Morag Tong. W opisie zamieszczonym w drugim Poradniku Extreme napisaliście, że na każde zabójstwo wydane przez gildię istnieje "list żelazny", czy coś takiego. Tymczasem kiedy załatwiam kolesia, na którego dostałem zlecenie i potem spotykam strażnika, ten chce ode mnie pieniędzy!
Odpowiedź:
Jeśli zabiłeś właściwą osobę i spotykasz strażnika, poza opcją zapłaty i odsiadki masz też do wyboru opcję pokazania glejtu - co należy uczynić. Wówczas już nie będziesz gnębiony przez służby prawa.

Pytanie 19:

Jak używać czarów Mark i Recall?
Odpowiedź:
Zaklęcia Mark i Recall są niezwykle przydatne, gdy po wykonaniu jakiejś misji jesteś pozbawiony wystarczającej ilości substancji leczących, dzięki którym mógłbyś bezpiecznie wrócić do domu. Przed wykonaniem takiej misji rzuć Mark np. gdzieś w mieście, a po wykonaniu zadania użyj Recall - bohater wróci do miejsca zaznaczonego jako pierwsze. Zaoszczędza to masę czasu.

Pytanie 20:

Gdy próbuję wykupić trening u jednego z członków mojej gildii, ten mi odmawia. Bynajmniej, nie chodzi o mój niski stopień w samej organizacji. W takim razie jaka jest przyczyna?
Odpowiedź:
Przypuszczam, że po prostu daną zdolność masz już wysoce rozwiniętą. Większość trenerów przestanie udzielać bohaterowi porad po osiągnięciu 40 levelu danej umiejętności. Są jednak Mistrzowie, u których można trenować niezależnie od tego, jak wysoki masz określony parametr. Np. Abelle Chndrite w Propylon Chamber w Valenvaryonie (Alchemy), Skink-in-Tree's-Shade w Gildii Magów w Sadrith Mora (Speechcraft), Ababael Timsar-Dadisun w Zainab Ashlander Camp (Mercantile), Missun Akin w Falasmaryonie (Marksman),

KASA

MORROWIND jest grą, w której bardzo szybko można stać się milionerem, trzeba jednak znać odpowiednie sposoby na zarabianie kasy (oprócz notorycznego plądrowania ruin i podziemi). Sposoby te w praktyce są dwa.

1. **Handel** - kluczem do sukcesu jest dysponowanie wysokim Mercandile, co pozwala na sprzedawanie przedmiotów za cenę wyższą od ceny ich kupna - oczywiście najlepiej u pozytywnie nastawionego i bogatego kupca. Na początek należy wybadać, za jaką najniższą kwotę możemy zakupić odpowiedni towar, a następnie za jaką najwyższą cenę możemy go sprzedać (nawet u tego samego sklepikarza) i operację kupna i sprzedaży powtarzać aż do wykończenia zapasów gotówki sklepu (powiórka za 24 godziny). Sposób ten jest bardzo czasochłonny, lecz pozwala na uzyskanie względnej fortuny już na samym początku gry.

2. **Zabijanie Ordinatorów** - owi strażnicy patrolujący ulice Vivec są znakomitym źródłem dochodów, nie tylko ze względu na posiadany przez nich sprzęt (jego elementy można sprzedawać za minimum 2000), lecz również na bezkarność ich likwidowania. Za zabójstwo Ordinatore nie zostajemy obłożeni karą (jak ma to miejsce w przypadku innych przedstawicieli prawa), jeśli oczywiście nie widziała nas przy tym żadna osoba postronna (inny Ordinator może być), co jest tym łatwiejsze, że ulice Vivec są w większości puste. Oczywiście pokonanie tego strażnika nie jest rzeczą łatwą, tak więc zabieranie się do tego możemy dopiero po odpowiednim wyćwiczeniu naszego bohatera, zaś łupów nie należy używać (choć zbroje i oręż typu Indoni jest niczego sobie), gdyż spowoduje to wściekłość wielu strażników prawa.

Koso wspomniał już o sposobie i miejscu sprzedawania cenniejszego ekwipunku, tak więc tylko uzupełnię tą informację o pewien szczegół. Na północny-wschód od Vivec, a na wschód od leżących tam Dwemerskich ruin można natrafić na wyspę, na której znajduje się pojedynczy Mudcrab. Zamiast zabijać go, zagadajmy stwora, a okaże się nie tylko rozmowny, lecz również posiadający aż 10 000 kasy przeznaczonej na handel! To dwa razy więcej od Creepera, jednak sprzedawanie u niego jest o tyle trudniejsze, że musimy przebyć sporą drogę do najbliższego miejsca odpoczynku, aby przeczekać 24 godziny na odnowienie zasobów gotówki tego niezwykłego kupca.

Shardie w Forcie Buckmoth (Block), Todwendy w Lucky Lockup Cornerclub w Balmorze (Short Blade). Znalezienie większości Mistrzów nie jest trudne, więc poprzestanę na wymienionej grupie:)

Pytanie 21:

Ostatnio cały czas bawię się w Panoramiksa i zbieram różne takie zielska rosnące wzdłuż dróg. Zauważyłem jednak, że tworzone przeze mnie miksturysą dość ciężkie, a że profil mojej postaci nie jest nastawiony na siłę, mam problemy żeby nosić ze sobą stworzone potiony. Od czego zależy, jak ciężka jest waga powstałej mikstury?

Odpowiedź:

Umiejętność Alchemy nie jest w tym aspekcie istotna. Zasadniczo wpływ na wagę mają substancje, z jakich "kleciszˮ miksturę. Istnieje dość prosty trik, dzięki któremu nowopowstałe potiony charakteryzują się znikomą wagą - wystarczy do mieszanych produktów dorzucić jeszcze jeden, możliwie najlżejszy (np. 0,1 wagi). Dzięki temu "oszukaszˮ finalną miksturę i będzie ona ważyła stosunkowo niewiele.

Pytanie 22:

Z Poradnika Extreme nr 2 wiem, że angaż do Tribunal Temple jest możliwy po zaliczeniu jakiejś pielgrzymki (Pilgrimage). Chciałbym się dowiedzieć czegoś na ten temat.

Odpowiedź:

Pielgrzymka polega na odwiedzeniu Shrines of the Seven Graces, siedmiu przybytków lokalnego kultu. Nie daj się zmylić nazwie - poszukiwać należy nie świątyni czy kapliczki, ale niskich filarów w kształcie ostrosłupa. Dokładna droga i "instrukcja obsługiˮ wszystkich Shrine'ów jest opisana w książce "Pilgrim's Path". Traktuje one temat dość szeroko (m.in. opisuje zwyczaj zostawiania pod posążkami określonych fantów), dlatego w tym miejscu skupię się tylko na lokalizacji poszczególnych przybytków:

- The Fields of Kummu: Shrine of Humility - znajduje się na południowy wschód od Moonmoth Legion Fort, przy drodze ciągnącej się wzdłuż północnego brzegu jeziora Amaya. Shrine znajdziesz między dwoma skałami.
- To Stop the Moon: The Shrine of Daring - Shrine ten można znaleźć w Vivec, w Temple District (zachodnia ściana High Fane).
- The Palace: Shrine of Generosity - na samej górze Vivec's Palace w wysuniętej najbardziej na południe części miasta.
- The Puzzle Canal: The Shrine of Courtesy - księga mówi, że ten przybytek znajduje się w samym sercu Puzzle Canal. W labiryncie można się pogubić, niemniej jeśli te korytarze mają serce, to Shrine jest właśnie w jego pobliżu:)
- The Mask of Vivec: Shrine of Justice - znajduje się w świątyni w Gnisis (na północny zachód od Ald'ruhn).
- Koal Cave: The Shrine of Valor - jaskinia, w której mieści się Shrine, znajduje się na zachodnim wybrzeżu Berandas (na południe od Gnosis). Trzeba nieco zejść ze szlaku, by tam trafić.
- The Ghostfence: The Shrine of Pride - znajduje się w Ghostfence, na północ od Ghostgate. Droga jest dość skomplikowana, ale w miarę dokładnie wyjaśnia ją Pilgrim's Path.

Pytanie 23:

Nie mogę uzyskać błogosławieństwa podczas pielgrzymki do Shrine of Courtesy w Puzzle Canal - jest tam napisane, że trzeba "Breath the Water of His Glory". O co chodzi?

Odpowiedź:

Rozwiązanie tej zagadki jest nietypowe - trzeba wskoczyć do wody i dosłownie utopić się (Health musi spaść do 0), a wtedy zostaniemy automatycznie wskrzeszeni i otworzy się przejście do kapliczki.

Pytanie 24:

Nie mogę ukończyć piątego questu od Caiusa, gdzie trzeba pogadać z pewną kobietą. Wchodzę do chaty Ashkahn i zostaję atakowany. Co robię źle?

Odpowiedź:

Na początek musisz pogadać z przechodniami i podnieść ich poziom sympatii, a któryś z nich zasugeruje w końcu udanie się do Gulakhana Zabamunda (w jednej z chat), od którego można uzyskać pozwolenie na wejście, oczywiście po odpowiednim zachęceniu gościa (można mu dać kilka Trama Root).

Pytanie 25:

W siódmym queście od Blades, gdy mam od Yagruma w Corprusarium zdobyć jakieś buty, ten nie chce mi ich dać. Co robić?

Odpowiedź:

Odegraj poprzedni stan, bo prawdopodobnie zabiłeś jednego (lub kilku) pacjentów owego Corprusarium, a tego nie wolno robić. Jeśli któryś Cię atakuje, po prostu uciekaj lub użyj czaru niewidzialności. Podobno można ich uspokoić grą na bębenku (Guarskin Drum), który trzeba dać Uupse Fyr, ale tego nie sprawdziłem.



ALCHEMIA

Poniżej wyszczególnikem receptury na tworzenie kilku najprzydatniejszych moim zdaniem mikstur, uwzględniając tylko najtańsze i/lub najłatwiej dostępne składniki. Komponenty te najczęściej stanowią różnego rodzaju zioła, które można znajdować podczas wędrówki po krainie lub kupować w większości sklepów, warunki (miejsca lub stwory) zdobywania innych podałem w nawiasach.

Restore Health - Wickwheat, Marshmerrow, Corkbulb Root
Restore Magica - Comberry, Daedra's Heart (Daedra), Frost Salts (Frost Atronach)
Restore Fatigue - Bread (do kupienia), Chokeweed, Crab Meat (Mudcrab), Saltrice

Cure Blight Disease - Ash Salts (np. Ash Ghoul), Scrib Jelly
Cure Common Disease - Chokeweed, Gravedust (undead), Green Lichen, Red Lichen, Willow Anther
Cure Poison - Rat Meat (Rat), Raw Ebony (w kopalniach), Scathecraw, Scrib Jelly (Scrib)
Cure Paralyzation - Corkbulb Root, Scamp Skin (Scamp)

Feather - Heather, Scuttle
Levitate - Racer Plumes (cliff racer), Trama Root
Swift Swim - Scales (Slaughterfish), Scrib Jerky



Water Breathing - Luminous Russula, Hackle-Lo Leaf, Pearl (w morzu)
Water Walking - Scales (Slaughterfish), Violet Coprinus, Ampoule Pod, Kwama Cuttle (Kwama wszystkich rodzajów)

Dobre narzędzia alchemiczne można zakupić na Hlaalu Canton Plaza w Vivec.□

SEKRETY ENCHANTOWANIA

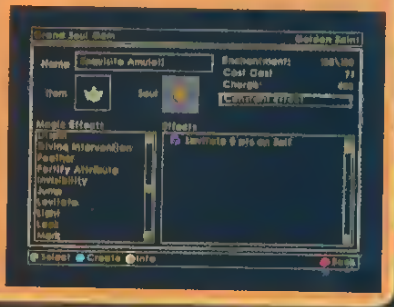
Nie trzeba być wielkim magiem, aby dysponować potężnymi czarami, wystarczy jedynie enchantować kilka przedmiotów. O życie stają się proste. Podstawą sukcesu w tej branży jest dysponowanie gemami zawierającymi jak największe dusze stworów, w szczególności Grand Soul Gems z duszami Golden Saintów. Gemy te rzadko można kupić, jednak są one dość powszechnym znaleziskiem (zwłaszcza w późniejszych fazach gry) podczas eksploracji różnych podziemi. Oczywiście znajdujemy je puste, dlatego też musimy poszukać również owych Golden Saintów, które zaś najczęściej zamieszkują daedryckie ruiny lub inne niebezpieczne miejsca. Jeśli jednak nie chcemy liczyć się z niebezpieczeństwami eksploracji, sami możemy przywołać owego stwora (jako summon ze szkoły Conjuration) i zabić go po uprzednim rzuceniu czaru Soul Trap. Oczywiście zabicie Golden Sainte wymaga dość wysokich zdolności, a jeśli chodzi o przywoływanie, to czer ów możemy kupić od Felena Maryona, zamieszkującego wieżę w Tel Branora (aby się tam dostać, trzeba użyć czaru/potiona/scrolla lewitacji). Aktywacja tego czaru wymaga jednakże ponad 150 Magica (oraz wysokiego Conjuration), a tyle posiadają zazwyczaj tylko magowie, można jednak posłużyć się odpowiednimi potionami (Fortify Magica - Emerald Seltnce, Stoneflower Petals) aby tą ilość osiągnąć. Innym rozwiązaniem jest skorzystanie z usług enchantera w celu wykonania przedmiotu, za pomocą którego można wzywać tego summona, to jednak wymaga posiadania już wysokiej klasy gema z jak największą duszą oraz wysokiej zdolności Enchant, aby czar "zjadałˮ jak najmniej Charges.



Oki - mamy już Grand Soul Gem z Golden Saintem lub Ascended Sleeperem w środku, więc co dalej? Wyjście są dwa:
1. Udajemy się do znajomego (o wysokim współczynniku sympatii) enchantera i za skromną sumę 50 000 wzwyż (jeśli chodzi o najlepsze efekty, w tym constant) enchantujemy wybrany przedmiot wybranym czarem. Nieco kosztowna to operacja, jedyna jednak dla postaci o niskim współczynniku Enchant oraz mizernej inteligencji.
2. Postaci specjalizujące się w zdolności Enchant mogą same podjąć się enchantowania, jednak konieczne są do tego odpowiednie przygotowania: 100 punktów Inteligencji bynajmniej nie wystarcza, aby operacja zakończyła się sukcesem, gdyż do zabawy z Grand Soul Gema konieczne jest co najmniej... 1000! Jak tyle uzyskać? Tutaj w sukurs przychodzi Alchemia, dzięki której wytwarzamy jak najwięcej mikstur podnoszących wymagany parametr (Fortify Intelligence - Ash Yam, Bloat, Netch Leather). Po łyknięciu istnej ciężarówki wyladowanej potionami (gdzie to się mieści?), mamy tylko chwilę na zabawę w enchantowanie, dlatego warto przy tej okazji zgromadzić jak najwięcej Gemów i ekwipunku, jaki chcemy "zauroczyćˮ i operację przeprowadzić hurtowo. Koszta składników owych potionów nie są zbyt wysokie, jednak wymagana jest dobra znajomość Alchemy, aby jak najmniej narobić się przy tworzeniu mikstur.

Jakimi czarami enchantować przedmioty, jest tylko po części kwestią gustu, gdyż niektóre z nich są po prostu niezastąpione i naprawdę trzeba nimi dysponować. Przykłady:
- **Open** (magnitude 100) - pozwala otworzyć każde drzwi
- **Levitate** (constant effect) - latamy zamiast chodzić, możemy się dostać dosłownie wszędzie, nawet ciężkie stwory mogą nam "naskoczyć"
- **Water Walking, Water Breathing** (constant effect) - konieczne przy przemierzaniu rozległych wodnych obszerów
- **Reflect, Spell Absorption, Resist Fire, Ice, Magic itp.** (constant effect z jak największym %) - pomaga w starciach z magami
- **Fortify parametr** (constant effect maksymalny maginituda) - umożliwia stałe zwiększenie wybranych parametrów
- **Mark, Recall, Aimsivi/Divine intervention** - konieczne przy podróżowaniu
- **Restore Health, Fatigue, Magica** (constant effect) - stała regeneracja i praktyczna nieśmiertelność (w przypadku Health)
- **Chameleon** (constant effect) - przy odrobinie zachodu (trzeba enchantować dużo przedmiotów) można uzyskać 100% ukrycia, czyli permanentną niewidzialność
- **XXX Barrier** (constant affect) - stałe zwiększenie klasy pancerza

UWAGA: W grze można znaleźć gem o nazwie Azura Star (opis questu w jednym z Kącików RPG), którego można używać nieskończoną ilość razy (nie niszczy się w procesie enchantowania) a jego pojemność równa jest pojemności Grand Soul Gema.□



JURASSIC PARK OPERATION GENESIS



INFO - PANEL

platforma	Xbox, PS2
wydawca	Konami
gatunek	strategiczna
liczba graczy	1
czas gry	dowolnie długi
stopień trudności	średni
akcesoria	Analog, 1648 kB
ocena w PSX EXTREME	7 (Kali)
ocena średnia*	Xbox: 69%, PS2: 74%

*na podstawie pięciu branżowych i zagranicznych internetowych (dane z www.gamerankings.com)



ZACZYNAMY GRĘ!

Większość z podanych tu rzeczy jest w tutorialu w grze. Jednak nie wszystkie. Kilka problemów nie zostało zawartych, kilka zostało wyjaśnionych w sposób niezbyt jasny, w kilku miejscach Gracz jest zostawiany samemu sobie. Warto również wspomnieć, że dla kogoś nie władającego językiem angielskim tutorial jest bezużyteczny. Zapoznanie się z nim trwa sporo czasu. Jest dosyć pomocne, ale niekonieczne. Lektura poniższego wstępu do gry wystarczy jako wprowadzenie. W ramkach niektóre zagadnienia zostały dogłębnie rozwinięte. Uwaga: opis dotyczy głównej części gry - OPERATION GENESIS. Misje zręcznościowe (MISSIONS) nie zostały opisane.

WYBÓR MAPY

Najpierw losujemy wyspę. Kiedy uzyskamy pożądany kształt, możemy nieco podrasować warunki naturalne. Manewrując 4 suwakami zmieniamy kształt (wielkość) wyspy [SHAPE], stopień zalesienia [TREES], ilość rzek [RIVERS] i ukształtowanie terenu [MOUNTAINS]. Kształt wyspy nie jest bardzo ważny, bo jej teren jest zawsze taki sam, a obszary pokryte płytką wodą też można zasiedlić dinozaurami, ale najwygodniej działać na dużej wyspie z łagodną linią brzegową. Aby zwiedzający byli zadowoleni, a dinozaury miały niski poziom stresu, istnienie drzew na wybiegach jest niezbędne. Najtańsze rozwiązanie (naturalne drzewa), niezbyt podoba się ortodoksyjnym dinofanom i nasze zwierzątka mogą się nimi zatruć. Najlepsza jest naturalna paleolityczna roślinność, ale jednocześnie najdroższa. Zatem wybranie bardziej zalesionego obszaru pozwoli oszczędzić na drzewkach, ale to rozwiązanie ma też swoje minusy. Rzeki to naturalne źródło niezbędnej dinozaurom wody. Włączenie ich do terenów przeznaczonych na wybieg pozwoli zaoszczędzić na budowaniu zbiorników wodnych, ale czasem zrobienie jeziorka jest wygodniejsze. Góry generalnie przeszkadzają, aczkolwiek ułatwiają krajobraz. Generując wyspę radzę kierować się własnym uznaniem.



POCZĄTKI... BYWAJĄ TRUDNE

Kiedy uzyskamy pożądane cechy wyspy, możemy przejść do właściwej rozgrywki. Zaczynamy od wybudowania bramy naszego parku (MANAGER>BUILD>AMENITIES>PARK ENTERANCE). Pojawi się prostokąt, pokazujący obszar jaki zajmie nowy budynek (to samo dotyczy wszystkich budowli). Kółkiem zaznaczone jest miejsce które musi przylegać do ścieżki. Możemy obracać budynek tak, aby pasował do infrastruktury parku. Zatwierdzamy. Teraz, wybierając wejście, znajdziemy się w menu, w którym można ustalić cenę wstępu, otworzyć bądź zamknąć park, a także zobaczyć ilu zwiedzających aktualnie znajduje się na terenie parku oraz stopień zatłoczenia.

Na razie nie ma sensu otwierać bramy. Za to można poprowadzić ścieżkę (MANAGER>BUILD>PATHS>PATH). Dopóki park nie zacznie przynosić zysków, nie ma sensu inwestować dużych pieniędzy, dlatego na początek wystarczy krótki odcinek drogi.

No cóż, nikt nie odwiedzi Parku Jurajskiego tylko po to, żeby pospacerować po ścieżce. Potrzebujemy Dinozaurów.

W JURASSIC PARK: OG "produkcja" dinozaurów została rozwiązana w taki sposób, że najpierw musimy pozyskać materiał genetyczny (z wykopalisk bądź sklepu), DNA dostarczyć naukowcom, następnie wyprodukować z DNA zarodki, w wylęgarni zapłodnić jaja i czekać na efekty. Ci, którzy oglądali film pamiętają, że ze względów bezpieczeństwa klonowano jedynie samice. W grze jest podobnie, dinozaury nie rozmnażają się same, jeśli osobnik padnie, musimy wyprodukować nowe zarodki. Tyle teorii. Teraz wypadałoby wybudować pierwszy wybieg i stworzyć pierwsze dinozaury. Do dzieła.

Otwieramy (MANAGER>DINOSAURS>FOSSIL HUNT). Na razie mamy dostęp do jednej lokacji na świecie, wraz z rozwojem parku będziemy mogli odkryć trochę więcej. Mamy do dyspozycji tylko jeden team archeologiczny. Przydzielamy go do miejsca wykopalisk i czekamy na rezultaty (postęp jest sygnalizowany wzrostem zielonego paska). Kiedy doczekamy się pierwszych rezultatów, czas udać się do Laboratorium Genetycznego (MANAGER>DINOSAURS>GENETICS LAB). Zlecimy naukowcom ekstrakcję DNA ze szczątków dinozaurów. Najlepiej poczekać, aż uzyskamy 100% materiału genetycznego. O ile z niepełnego materiału genetycznego możemy wyprodukować dinozaura, to osobnik nie będzie pełnowartościowy i będzie żył krócej, więc jest to trochę nieopłacalne. Postępy możemy monitorować w (MANAGER>DINOSAURS>DINOSAUR SUMMARY). Kiedy zauważymy, że przy którymś z gatunków uzyskano 100% DNA, możemy przystąpić do wylęgania dinozaurów.

Najpierw budujemy wybieg (MANAGER>BUILD>DINOSAURS>LOW SECURITY FENCE). Zagroda nie musi być duża (finanse), ale muszą się na niej zmieścić najpotrzebniejsze zabudowania. Jeśli na terenie zagrody nie ma rzeki, to najwyższy czas, żeby zrobić zbiornik wody (MANAGER>BUILD>ENVIRONMENT>LAKE). Nie musi być duży, służy dinozaurom tylko jako źródło wody. Na terenie wybiegu musi znaleźć się wylęgarnia, zbudujmy ją (MANAGER>BUILD>DINOSAURS>HATCHERY). Ponieważ zwierzęta muszą coś jeść, niezbędne jest wybudowanie karmnika (MANAGER>BUILD>DINOSAURS>CARNIVORE FEEDER/HERBIVORE FEEDER). Nasz dinozaur jest wegetarianinem więc wybieramy HERBIVORE FEEDER.

Mamy już wszystko, co potrzebna dinozaurowi do życia, możemy zamówić w wylęgarni dinozaury. W tym celu wybieramy wylęgarnię, zatwierdzamy i pojawia się menu, na którym możemy wybrać gatunek dinozaura oraz ilość osobników, jaka chcemy uzyskać. Ponieważ musimy uważać na fundusze, proponuję na początek dwa osobniki. Po niedługim czasie, dinozaury pojawiają się na wybiegu. Jeszcze tylko zatroszczymy się o infrastrukturę niezbędną zwiedzającym i otwieramy park.

Wybudujmy kiosk z jedzeniem, pamiętając o tym, że jeśli nie będzie on przylegał do ścieżki, żaden ze zwiedzających nie będzie mógł się do niego dostać (MANAGER>BUILD>AMENITIES>KIOSK). Teraz trzeba zadbać o potrzeby fizjologiczne turystów, zatem wybudujmy w bliskiej odległości od kiosku toaletę (MANAGER>AMENITIES>TOILET).

Powrót do przeszłości



Lady sprzed milionów lat powróciły! JURASSIC PARK, to chyba pierwsza gra na licencji filmu z ogromnymi gadami w roli głównej, która naprawdę jest niezła. Generalnie jest to strategia podobna do produktów z cyklu Theme Park, tylko że w full 3D z domieszką ułatwiających rozgrywkę elementów zręcznościowych i ruchomą kamerą. Atrakcyjna pod względem wizualnym (fajnie zrobiona, nieźle zanimowana dinozaury), ciekawa ze względu na tematykę, dla fanów dinozaurów produkt absolutnie obowiązkowy. Zgłębienie mechanizmów gry zabiera sporo czasu, i połapanie się w systemie mamu nie jest na pierwszy rzut oka łatwym zadaniem, ale spokojnie, ten poradnik pozwoli na bezbolesne opanowania "JURASSIC PARK: OG". Stanowi awaista wprowadzenie do gry, zawiera kompendium reguł rządzących parkiem oraz wszystkie wiadomości potrzebne, aby rozpocząć zabawę i stworzyć dobrze prosperujący dino - park. Powodzenia w biznesie;)! [pingwin]

Przydałaby się jeszcze jakaś atrakcja związana z dinozaurami - zbudujmy zatem platformę widokową (MANAGER>BUILD>ATRACTIONS>VIEWING VENT), pamiętając o tym, że częściowo musi się znajdować na wybiegu dinozaurów i musi przylegać do ścieżki. W trosce o bezpieczeństwo zwiedzających, trzeba wybudować ranger station (MANAGER>BUILD>SECURITY>RANGER STATION). Ponieważ zwiedzający to straszne fiejtuchy, które nasz piękny park wkrótce zamienią w wysypisko śmieci, jeśli nie podejmiemy środków zaradczych, to musimy zatroszczyć się o cleaner station (MANAGER>BUILD>CLEANER STATION). Cóż da stacja bez załogi, zatrudnijmy pracownika (wybieramy cleaner station, zatwierdzamy i wybieramy Hire Staff).
Wygląda na to, że nadszedł czas, azeby brama stanęła otworem dla zwiedzających. Najedź na bramę, wybierz open i już za chwilkę pojawią się pierwsi goście. Brawo, udało Ci się.

ZWIEDZAJĄCY:

Park Jurajski jest podobny do każdego biznesu - najważniejsze są pieniądze. Na potrzeby opisu gry, można przyjąć w uproszczeniu, że pieniądze = zwiedzający. To oni są naszymi klientami, dlatego najlepszym sposobem, aby dowiedzieć się jak powinien wyglądać perfekcyjny park, co zrobiliśmy źle, a co dobrze, jest obserwacja zachowań gości. Jeśli zaznaczymy któregoś ze zwiedzających - pojawią się nad jego głową piktogramy oznaczające potrzeby klientów, symbolizowane przez paski procentowe. Jeśli potwierdzimy, to pojawi się tabelka, w której znajdziemy wiadomości na temat: jak nazywa się nasz klient, skąd pochodzi, ile ma przy sobie pieniędzy, jak ocenia stopień bezpieczeństwa naszego ogrodu i krótki komentarz na temat ogrodu. Wszyscy zwiedzający dzielą się na specyficzne grupy, które przejawiają odmienne potrzeby. Do poziomu zwiedzających należy dostosowywać nasze ceny (zbyt niskie spowodują, że będziemy stratni, ale zbyt wysokie odstraszą klientów), rodzaje pożywienia dostępna w kiosku, gadżety w sklepie z pamiątkami.



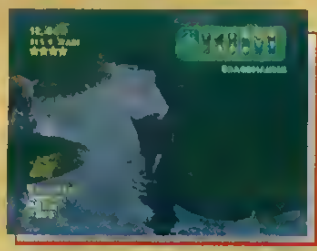
Klienci dzielą się generalnie na 4 grupy, z których każda ujawnia odmienne preferencje i zainteresowania. Jeśli chcemy mieć dobrze prosperujący park, musimy sprostać wymaganiom każdej z grup. Thrill Seekers lubią agresywne, mięsożerne dinozaury, walki pomiędzy zwierzętami, karmienie dinozaurów żywym pokarmem. Dino Nerds chcą, aby park przypominał autentyczne środowisko życia dinozaurów. Lubią, kiedy na wybiegach rosną paleolityczne drzewa, a w jednej zagrodzie gromadzone są dinozaury pochodzące z jednego okresu. Fun Lovers nie lubią przemocy i chcą oglądać igraszki pokojowo nastawionych roślinożernych dinozaurów. Mainstream to statystyczny zwiedzający, który przyszedł pooglądać dinozaury, zjeść hamburgera i kupić balon z tyranozaurem.

DINOZAURY:

Dinozaury, zaraz po klientach, są najważniejsze w całym parku. Musimy zadbać o to, żeby w wybudowanym parku czuły się dobrze, miały zaspokojone wszystkie potrzeby i prezentowały się atrakcyjnie dla turystów.

Generalnie, dinozaury dzielą się na drapieżniki (CARNIVORES) i roślinożerne (HERBIVORES). Roślinożerne są lubiane przez fun lovers, drapieżniki przez thrill seekers. Każdemu z typów dinozaurów na wybiegu potrzebny jest karmnik, dostosowany do jego potrzeb żywieniowych. Oprócz tego, duże dinozaury jedzą wolno rosnące drzewa.

Przy dinozaurach warto zwrócić uwagę na to, czy gatunek cieszy się popularnością wśród zwiedzających. Jest to oznaczone poprzez gwiazdki.



Po najechaniu i wybraniu dinozaura, widzimy ramkę, w której jest przedstawiony stan osobnika. Jest to wyrażone procentowo - w postaci paska a poszczególne piktogramy symbolizują potrzeby. Pierwszy od lewej oznacza stres. W przypadku roślinożernych dinozaurów powinniśmy zadbać o zadrzewienie wybiegu, w przypadku drapieżników - o zapewnienie im ofiar do polowania. Jeśli tego nie zrobimy, a poziom stresu przekroczy stan krytyczny, to dinozaury będą robiły głupie rzeczy. Reszta ikonek jest wspólna zarówno u drapieżników jak i roślinożernych i oznacza głód, pragnienie, senność, zadowolenie i zdrowie. Klawiszem INFO otworzymy menu z dodatkowymi informacjami na temat stanu dinozaura, czasu jego życia itp. Pod klawiszem orders, wywołujemy opcje na temat tego, co możemy zrobić z dinozaurem. Zwierzę możemy przenieść (MOVE), dać mu zastrzyk nasenny (SEDATE), zabić (RETIRE), kiedy jest chory, dać zastrzyk leczniczy (IMMUNISE), reanimować (REVIRE) kiedy padnie, bądź aktywować LETHAL GENE, czyli zabić dinozaura (ACTIVATE LETHAL GENE!). Dzięki aktywacji Lethal Gene, dinozaury umierają po woli i w sposób naturalny, dzięki temu nie drażnią zwiedzających.

Dinozaury produkujemy w wylęgarniach (HATCHERY). Wylęgarnia powinna znajdować się na terenie wybiegu.

Największą atrakcję dla zwiedzających stanowią wybiegi, na których egzystuje kilka gatunków dinozaurów. Jednakże tu należy uważać z umieszczaniem na jednym wybiegu dinozaurów z różnych okresów czasowych. Łączenie na jednym wybiegu roślinożerców i drapieżników nieuchronnie prowadzi do walk i zjadania roślinożerców przez drapieżników, co jest lubiane przez thrill seekers. Roślinożercy nie lubią drapieżników, więc je atakują.

Drapieżniki mogą też zaatakować inne drapieżniki i zjeść je. Dlatego zawsze należy zadbać o niski poziom stresu.

Najlepiej dobierać dinozaury, sprawdzając uprzednio, jakie gatunki na wybiegu tolerują, a w przypadku drapieżnych - jakie są ich ulubione ofiary.

W grze źródłem wiedzy o dinozaurach jest DINOPEDIA. Warto czasem do niej zajrzeć w razie wątpliwości.

BUDOWANIE

Uwaga: część struktur - te które figurują jako ikona i której nie można wybrać - są na razie niedostępne. Zostały omówione w sekcji Research.

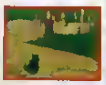
PATHS

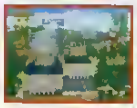
Path - ścieżka - chyba nie wymaga wyjaśnień. Wszystkie atrakcje muszą "dotykać" ścieżki, aby zwiedzający mogli do nich dotrzeć.

Bench - ławka - dzięki niej zwiedzający mogą odpocząć.



Trash can - śmietnik - jeśli przy drodze ustawisz śmietniki, zwiedzający będą wyrzucać do niego odpady, dzięki czemu sprzątacz będzie miał mniej pracy.

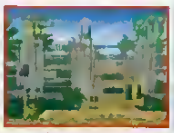




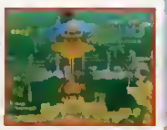
CLEANER STATION - klienci to straszne fiejtuchy. Gdyby nie Cleaner Station, Twój wymarzony park szybko zmieniłby się w śmietnik, a zwiedzający tego nie lubią. W opcjach tego budynku możemy zatrudniać personel lub go zwalniać - jeśli się leni.

ATRACTIONS

Viewing Vent - teras widokowy to podstawowa atrakcja związana z dinozaurami. Możemy ją otwierać, zamykać, ustalać cenę oraz ustalać nazwę - atrakcyjną dla poszczególnych typów klientów (patrz - grupy klientów). Można też zobaczyć, jaki jest widok z platformy (wskazane), bądź obejrzeć informacje dotyczące dinozaurów zamieszkujących wybieg.



Viewing Platform - platforma widokowa. Coś w stylu tarasu widokowego, tylko o wiele lepsze. Wysoki słup z windą, którą ludzie wjeżdżają na górę, aby obserwować dinozaury. Można regulować ceny biletów, nazwę atrakcji, testować widok.



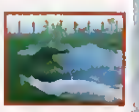
ENVIRONMENT

Paleo Trees - oryginalne, prehistoryczne drzewa. Lubiane przez Dino Nerds.

Modern Trees - najlepiej obsadzać nimi rejony znajdujące się poza wybiegami. Dinozaury mogą się nimi zatruć. Nie są lubiane przez Dino Nerds.

Flatten - spłaszczanie terenu.

Lake - jeziorko. Źródło wody pitnej dla dinozaurów.



Mountain - usypywanie gór.

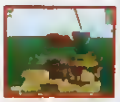
AMENITIES

Park Entrance - pierwsza struktura parku. Budując ją należy pomyśleć o tym, jak chcemy zaplanować park. Najlepiej umieścić gdzieś na uboczu.

W opcjach Park Entrance możemy sprawdzić ilu zwiedzających jednocześnie znajduje się w parku, jakie jest zadłużenie, możemy też otwierać i zamykać nasz ogród.



Kiosk - tutaj zwiedzający mogą zaspokoić głód. Oferuje dania fast food. Możemy, w zależności od klientów, ustawić jaki rodzaj dań ma serwować, czy ma oferować zestawy, a jeśli tak, to jakie i ustalać ceny.



Toilet - kibelek. Budynek pierwszej potrzeby. Defaultowo darmowy, ale możemy ustawić cenę. Tylko bez przesady.



DEMOLISH

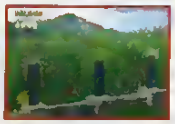
Po prostu niszczenie tego, co już nie potrzebne, bądź wybudowane przez pomyłkę.

DINOSAURS

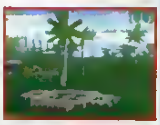
Hatchery - wylęgarnia. Może produkować wybrane dinozaury. Musi znajdować się na terenie wybiegu.



Low Security Fence - najsłabsze ogrodzenie. Tanie, w sam raz dla roślinożernych. Nie polecane dla drapieżników, które mogą je forsować.

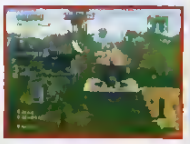


Carnivore/Herbivore feeder - Karmnik dla drapieżników/roślinożerców. Można ustawić jaki rodzaj pożywienia ma podawać (jak zwykle najlepsze jest najdroższe), można karmnik ustawić w tryb auto, bądź wyłączyć a także zadecydować o tym aby wydał pożywienie.

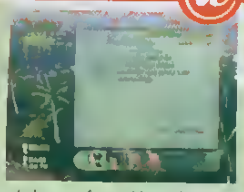


SECURITY

Ranger Station - drużyna A, która stawi się na każde wezwanie i w sytuacji awaryjnej zaprowadzi porządek. Czasem można wskoczyć do helikoptera i sobie polatać. Na radarze w lewym górnym rogu widzimy drapieżniki zaznaczone jako czerwone kropki. W sytuacjach tego wymagających można je zastrzelić. Do dyspozycji zostały dane również naboje usypiające, jak i lekarstwa czy szczepionki na choroby, na które zapadają dinozaury. Z helikoptera można też ratować zwiedzających, którzy znaleźli się w krytycznej sytuacji. Zaznaczając dinozaura istnieje możliwość wydania rozkazu, aby rangers sami uleczyli danego osobnika, jeśli jest w stanie ciężkim (reanimowali) oraz aby zastrzelili dinozaura, czy też uśpili bądź przetransportowali. Helikopter może też wysyłać fale dźwiękowe odganiające dinozaury, bądź zrzucać zasobniki gromadzące dinozaury w jednym miejscu. Full serwis. Bardzo przydatny budynek. (Uwaga: helikopter można ugradeować - szczegóły w dziale RESEARCH).



E-maile



Dzięki e-mailom dostajemy ważne informacje na temat działania parku. Nasi pracownicy piszą nam o nowoodkrytych wykopaliskach, stanie zdrowia naszych dinozaurów, problemach zwiedzających, wynalazkach, finansach, katastrofach itp. Wniosek z tego taki: ze warto e-maile czytać.

REPORTS - zawiera wszelkie potrzebne informacje - podsumowania absolutnie wszystkiego dotyczącego naszego parku. Od dinozaurów, przez opinie poszczególnych grup klientów po finanse. Warto tu czasem zajrzeć, bo to podmenu grupuje wszystkie potrzebne informacje w jednym miejscu.

RESEARCH - badania

Możemy zlecać naukowcom, aby opracowywali nowe potrzeby parku nowe rozwiązania techniczne, automaty ułatwiające życie klientom, atrakcje, szczepionki przeciw chorobom itp. Opracowywanie nowych wynalazków jest zajęciem czasochłonnym i pochłaniającym niemałe sumy pieniędzy, dlatego należy postępować rozważnie i zastanowić się, czy rzeczywiście ten czy inny wynalazek jest potrzebny akurat w tym czasie. Dla przykładu - nie ma sensu zlecać naukowcom opracowanie safari, jeśli nie wykorzystaliśmy potencjału innych atrakcji.

AMENITIES:

CASH MACHINE - bankomat. Dzięki temu sprytnemu urządzeniu, klienci będą mogli zostawić w parku więcej pieniędzy. Kiedy skończą im się fundusze, zamiast po prostu wyjść z parku, podejdą do bankomatu, wyjmą pieniądze i wydadzą je na inne atrakcje.



WEATHER GUARD - zabezpieczenie przed deszczem. W razie zmiany pogody, klienci dostają parasolki, dzięki czemu nie spada im wskaźnik zadowolenia. Oprócz tego zabezpiecza struktury parku przed błyskawicami.

FOUNTAIN - fontanna. Ozdoba parku.



SOUVENIR STAND - stoisko z pamiątkami. Dzięki temu rozwiązaniu klienci będą mogli nabyć przedmioty związane z parkiem i zasilić kasę ogrodu. Można ustalać cenę pamiątek czy decydować o darmowych podarkach dodawanych do zakupów.



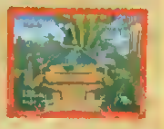
REST AREA - miejsce odpoczynku. Pozwala odetchnąć zmęczonym zwiedzającym.

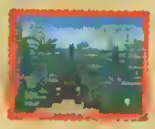


ATTRACTIONS:

IMPROVED BINOCULARS - "lornetka" dla platform widokowych przybliżająca widok.

BALLOON TOUR - safari balonem. Trzeba wytyczyć trasę. Można robić zdjęcia na sprzedaż. Uwaga: w przypadku złej pogody może dojść do katastrofy.





VIEWING DOME - "budka" umieszczona na wybiegu dinozaurów, pozwalająca zwiedzającym obserwować gady z bliska.

SAFARI ADVENTURE - pozwala zwiedzającym jeździć specjalnym jeepem po wybiegach i podziwiać dinozaury. Przed pierwszą wycieczką musimy wytyczyć trasę safari. Uwaga, jeep może przejechać mniejsze dinozaury, a duże mogą zaatakować jeepa. Na safari można robić zdjęcia gadów, z których są pieniądze. Dochodowa atrakcja!



DINOSAURS:

SUPER EXTRACTOR - skraca czas ekstrakcji DNA ze szczątków dinozaurów.

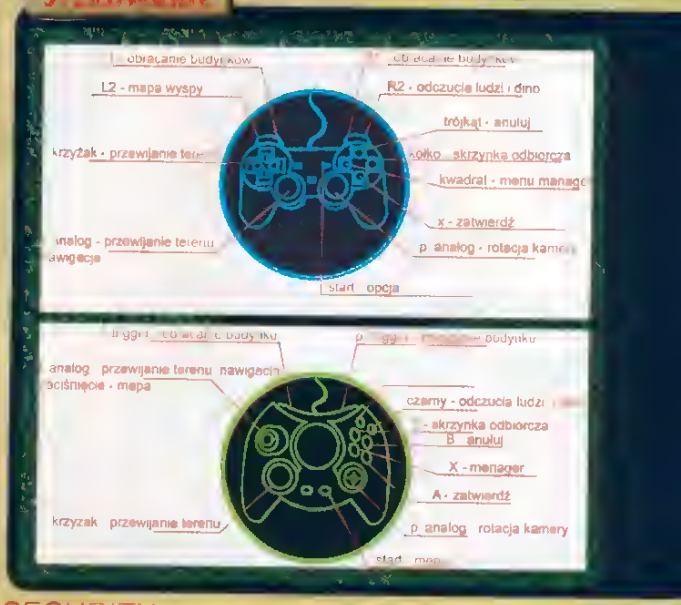
GROWTH BOOSTER - skraca czas oczekiwania na wyklucie się dinozaurów.

HATCHERY IMMUNISATION - pozwala zaszczepić jaja dinozaurów, dzięki czemu będą one odporne na choroby.

AUTO LURE - wabik na dinozaury. Dzięki temu można zgromadzić w jednym miejscu stado dinozaurów. Na przykład na dużym wybiegu można sprawić, żeby zgromadziły się przy wieży obserwacyjnej.

LETHAL GENE - pozwala w dowolnym momencie zabić dinozaura w sposób naturalny, nie zwracający uwagi zwiedzających. Uwaga, LETHAL GENE pojawia się w menu RESEARCH po wynalezieniu wszystkich możliwych udogodnień.

STEROWANIE



SECURITY:

MEDIUM SECURITY FENCE - ogrodzenie o średnim stopniu bezpieczeństwa. Stadium pośrednie pomiędzy LOW SECURITY FENCE - polecane dla roślinożernych (herbivores) i HIGH SECURITY FENCE - dla drapieżników (carnivores).



HIGH SECURITY FENCE - najlepsze ogrodzenie (dla drapieżników). Pojawia się po wynalezieniu MEDIUM SECURITY FENCE.



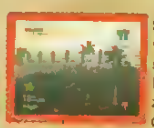
VISITOR SHELTER - schron dla zwiedzających. W razie zagrożenia zwiedzający mogą się w nim ukryć przed trąbą powietrzną czy drapieżnikiem, który wydostał się z wybiegu. Ma ograniczoną ilość miejsc.



SECURITY CAMERA - kamera przemysłowa. Podnosi alarm, kiedy dinozaur wydostał się ze swojego wybiegu.



SENTRY TURRET - wieżyczka strzelnicza. Ustawione na auto zabija dinozaury stanowiące zagrożenie dla zwiedzających.



AVOIDANCE BACON - za pomocą ultradźwięków odgania dinozaury od miejsca, w którym jest wybudowane.



RANGERS:

GYRO STABILIZER - żyroskop, dzięki któremu helikopter jest bardziej stabilny w locie. Pozwala latać w czasie burzy.

DOUBLE BATTERY - wydłuża czas, w jakim helikopter może pozostać w powietrzu.

RETIRE - pozwala zabijać dinozaury. Uwaga, bardzo nie podoba się to zwiedzającym!

VACCINES

Szczepionki przeciwko różnym chorobom, na które zapadają dinozaury. Jeżeli nie są leczone nie dość, że padają, narażając park na straty, to jeszcze zarażają inne dinozaury. Możliwe jest zaszczepienie jaj, dzięki czemu dinozaury będą przychodziły na świat odporne na choroby.

★★★★★

PARK RATING

Ze sukcesy w prowadzeniu parku przydzielane są gwiazdki. Warto się o nie starać, bo wraz z gwiazdkami są przydzielane nowe tereny pod wykopaliska. Zdobycie 5 gwiazdek jest uznawane za zwycięstwo, ale można nadal kontynuować rozgrywkę i rozbudowywać park.

ZAGROŻENIA I KLĘSKI ŻYWIOŁOWE



Tornada - trąby najgorsze, do może się przytrafić. Trąba powietrzna przechodzi przez park, niszcząc jego struktury, zabijając dinozaury i co gorsze - ludzi (każda śmierć zwiedzającego łączy się z uszczerbkiem finansów).

Burze - błyskawice mogą zabić zwiedzających lub uszkodzić struktury parku.

W razie wystąpienia klęski żywiołowej należy włączyć w menu EMERGENCY MODE (po zażegnaniu niebezpieczeństwa wyłączyć), dzięki czemu zwiedzający zostaną zaalarmowani, żeby udać się do wyjścia lub schronu, co uchroni ich od śmierci. Po przejściu tornada należy jak najszybciej naprawić szkody, szczególnie dziury w ogrodzeniach.

Ucieczka dinozaurów - sprytniejsze gatunki (szczególnie) cały czas kombi

wystąpienie takiego zagrożenia należy wybrać EMERGENCY MODE i udać się do helikoptera (GO TO HOPPER), a następnie bądź zastrzelić, bądź uśpić i przetransportować dinozaura. Aby zabezpieczyć się przed ucieczką dinozaurów, należy sprawdzać, czy ogrodzenie nie ma uszkodzeń, a przede wszystkim przystosować rodzaj ogrodzenia do dinozaura. Informacje na temat jakich zabezpieczeń potrzebuje dany gatunek znajdziemy w dinopedii.





platforma GC, PS2, Xbox
wydawca Ubi Soft
gatunek platformowa
liczba graczy 1
czas gry 30 godz.
stopień trudności średni
akcesoria 73 klik
ocena w PSX EXTREME 8+ (8/10)
ocena średnia* 79%

* na podstawie pięciu brandżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)





RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC

Przygody uszatego

Trzecie część przygód RAYMANa to świetna zabawa Co prawda HOODLUM HAVOC przegrywa z konkurencją z kratasem (R&C. J&D) co jednak nie znaczy ze tytuł ten nie jest wart poświęcenie mu czasu - wręcz przeciwnie Gra zaczyna się landrynkowo, aby u wylotu przeobrazić się nie do poznania mroczne, industrialne klimaty, fabryki, lawa wypełniająca krajobraz, potwory rodem z dobrego horroru,). Gra ma to coś w siebie, ze o ile jej ukończenie zajmuje X czasu, tak zaliczenie wszystkich sekretów zajmuje 2X czasu. Warto biegać, odstępować od głównej ścieżki, a to dlatego, iż za sprawą kryształów łykasz punkty, te z kolei dają dostęp do nowych lokacji ( ) Majstrując tenza opis szarpałem na konsoli PlayStation 2, dlatego w przypadku korzystania z innej wareji proszę wziąć ew margines błędu wynikający z możliwych minimalnych różnic w budowie poziomów pomiędzy poszczególnymi portami (GCN, iXi), a i zastosowanie klawiszologii Życzę miłej zabawy! [hiv]



OPIS PRZEJŚCIA

THE FAIRY COUNCIL
Klatki: 0

Epizod I - Pozbawiony przez idiotę-Globoxa rąk, korzystając z transportu lotniczego Murfy'ego zbieraj Lumy (kierujesz lewo-prawo).

Epizod II - Udaj się na wprost - na wozie znajdziesz 2 żółte kryształy. Obróć się - pod żółtym grzybem namierzysz krasnala, którego pociągnij z buta. Pokręć się po okolicy- znajdziesz kilka krasnali; żółwia nie kryją w sobie kryształów, więc możesz je kopać w ramach polepszenia swojego samopoczucia. Gdy znajdziesz tunel, skorzystaj z niego. W kolejnej lokacji przekrocz most, po czym wal przed siebie ścieżką (śladem Murfy'ego - pomoże Ci w zlokalizowaniu Globoxa) Gdy namierzysz beczkę z logiem śliwki - zacznie uciekać. Postaraj się, aby ją dogonić, po czym pociągnij kilka razy z kopa ("kwadrat"). Wypadnie zeń zakręcony Globox, dzięki czemu odzyskasz niezbędne do egzystowania dłonie. (...) Podążaj za Murfym i walnij w tabliczkę z "dłonią", a następnie skorzystaj z drzwi.

Epizod III - W komnacie pozbieraj wszystkie kryształy i wskocz na podest pośrodku Uderzając ("kwadrat") w panel, podest powoli dobije do wyższego poziomu - wskocz nań, a następnie na gzyma i zbierz kryształy oraz diamenty Stojąc przed wejściem do kolejnej części sali spójrz na sufit- tkwi tam diament, jednak jest on niedostępny W kolejnej sali natkniesz się na beczułki wyglądające na atrapy "zadowolonych zwierzaków" Aby ja rozwalić, stań vis a vis takowej i przytrzymaj "kwadrat" - nabrawszy "obrotów" puść klawisz. Wskakuj po półkach, aż dotrzesz do kolejnej sali. Zamiast kicnąć na podest, zeskocz niżej i pozbieraj kryształy, łącznie z niedostępnym wcześniej diamentem, a i namierz na ścianie "kurdupla". Teraz wskocz na podest. Trzymając klawisz odpowiedzialny za strafe'owanie "strzelaj" w przełącznik naprzemiennie po obu stronach; aby "pocisk" dotarł do celu musisz jednocześnie trzymać konkretny kierunek: "prawo" lub "lewo". (.) W ten sam sposób rozpraw się ze strażnikiem (..) Zebrawszy Zieloną Puszkę możesz "puścić wiatra", co też uczyń. Po wgrzebaniu się po spiralach spójrz na ścianę - po lewej stronie znajduje się "kurdupel".

Epizod IV - Po wejściu do komnaty spójrz na lewo - "kurdupel" Zeskocz na dół i zlikwiduj włochatego, zbierz Zieloną Puszkę i skacz po spiralach, a następnie podwieszony przepraw się w stronę tunelu. Zamiast doń wejść, odbij w lewo i pozbieraj mała co nieco, aby wrócić w to samo miejsce Wejdź do pomieszczenia i wespnij się po zaroślach, na ścianie namierzając "kurdupla". Przepraw się po skocznach. W kolejnym pomieszczeniu zbierz Zieloną Puszkę i po spiralach wal do góry, gdzie zapalisz artefakt. Zapal dwa kolejne (na ścianach) i podążaj nowo otwartą ścieżką. Skacz pomiędzy dwiema ścianami, następnie po schodach do góry (pod schodami diament!). W kolejnym pomieszczeniu pozbieraj dobra, Zieloną Puszkę i wal ścieżką. Gdy skończony kretyn-Globox połknie włochatego, podążaj ścieżką.

Epizod V - Po obczajeniu scenki przerywnikowej rozejrzyj się dokładnie - na jednym z filarów znajduje się mała półka, na którą wskocz Z niej na gzyma, a następnie w lewo. Po naciśnięciu ukrytego przycisku wskocz do bonusowego poziomu:).

Epizod VI - Wskocz do zielonego portalu, do którego Teensies wrzucili Globoxa. (...) Zjazd tunelem nie powinien przysporzyć Ci żadnych problemów, zebranie wszystkich dóbr - również. Aha, nie przejmuj się docinkami ze strony Murfy'ego,).

CLEARLEAF FOREST
Klatki 10

Epizod I - Załatw Strażników i zbierz wszelkie dobra. Wejdź przez drzwi po prawej, uruchom przycisk i skorzystaj z możliwości podwieszenia. Na końcu ścieżki namierzysz Klatkę#1, w nagrodę otrzymasz Zieloną Puszkę. Wyjdź na zewnątrz i wejdź w środkowe drzwi, "wiatrem" potraktuj spiralę, spójrz na ścianę aby łyknąć "kurdupla". W pomieszczeniu obierz kurs na lewo i wejdź na mostek. Nastukaj Strażnikom i zbierz Czerwoną Puszkę, po czym rozwal zaporę w kącie, a następnie udaj się w miejsce, skąd wychodzili Strażnicy (Klatka#2). Teraz wal na most i rozwal zaryglowane drzwi. (...) W lokacji z młynem zeskocz na dół, pozbieraj dobra (nie przeocz "kurdupla" podczepionego pod jedną z półek!). Przepraw się przez mostek, rozpraw ze Strażnikami, pozbieraj dobra i wal do góry Po obejrzeniu scenki przerywnikowej czas na mini-grę jak najszybciej klap naprzemiennie klawisze "X" oraz "kwadrat", unikając przy okazji ataków rybek, wcale złotych.

Epizod II - Zeskocz na dół i wykończ Strażników (pod mostkiem "kurdupel"). Gdy już łykniesz Zieloną Puszkę - zrób z niej użytek i dostań się wszędzie, gdzie to możliwe. Na dobry początek nieco się wróć i rozwal spiralę, wskocz na nią (diament), a następnie do góry - za zaryglowanymi drzwiami Klatka#3, którą dostaniesz później. Rozwal Strażników, zbierz Czerwoną Puszkę i wróć do rzeczonej Klatki. Jako że spora to odległość, będąc nieopodal zacznij "nakręcać łapę" i zwolnij przycisk znajdujący się tuż przy drzwiach Udaj się po Czerwoną Puszkę, zeskocz na dół i rozwal zaryglowane drzwi, wróć po raz kolejny po Czerwoną Puszkę i rozwal zaryglowane drzwi tuż obok Puszki... (...) W lokacji z mini-wodospadem i rzaką, pozbieraj co trzeba i ukończ ścieżkę - Klatka#4. Za dobry uczynek otrzymasz Niebieską Puszkę. Z jej pomocą (a raczej udostępnionych zdolności) przepraw się nad rzaką, po drodze kopiąc kilka zadów, nie zapominając o dobrach tkwiących w nurcie. Gdy dotrzesz do Globoxa - nie przejmuj się jego niedorzecznym zachowaniem.), zamiast tego zajmij się kilkoma Strażnikami. Gdy się z nimi uporasz - rozwal Klatkę #5, za którą otrzymasz Czerwoną Puszkę. Zaryglowane drzwi zamień w drzazgi. (.) Zbierz dobra i zestrzel śliwkę wiszącą ponad Twoją głową. Złap ją ("kółko") i zanieś przed pal, po czym nabij nań ("kwadrat"). Wskocz na nabitą śliwkę, wykorzystując niczym trampolinę

Epizod III - Po rozwaleniu Strażnika łykniesz Pomarańczową Puszkę. Wciśnij "kwadrat", a na ekranie pojawi się zdalnie sterowana rakieta (TPP). Wciśnij ponownie "kwadrat", a ją wystrzelisz, śledząc z kamery podążając tuż za nią. Strzelaj we wszystkie otwory wentylacji (4 szt.). Po tych operacjach - naprzód (nie zapomnij o dobrach w skrytce w podłodze) Rakietą rozwal uplerdliwego Strażnika

(za kratami) i kolejnego. W pomieszczeniu ucz ta. . Zbierz Czerwoną Puszkę i szybkomarem pokonaj korytarz. Po wyjściu na zewnątrz pokonaj Strażników (po lewej zaryglowane drzwi - Czerwona Puszka, po prawej - hop! na skrzynie), zbierz Zieloną Puszkę, odpowiednio potraktuj spirale, łyknij Niebieską Puszkę i przedostań się za bramę. Rozwal Strażników i pozbieraj dobra. Gdy pojawi się Strażnik miotający bombami - skorzystaj z drabiny tuż obok bramy i aktywuj "przełącznik". Na dole, tuż obok bramy, znajdziesz Strażnika - nastukaj mu, o otrzymasz Pomarańczową Puszkę. Rakietą załatw "bombermana", namierz "kurdupla" na jednej z wież (pierwsza na prawo za bramą). Ponownie załaduj rakietę - Klatka#6 znajduje się nad przejściem do kolejnej sekcji (w namiocie, w rogu). Z pomocą pozostałości po Globoxie wskocz na górę i wal korytarzem. W pomieszczeniu ze skrzyniami rozwal Strażników i dostań się na górę. W kolejnej lokacji zeskocz na dół, rozwal Strażnika i zlokalizuj "kurdupla" (pod półką, z której zeskoczyłeś). Wgramol się po drabinie do góry, uruchom dźwignię i wskocz do aktywowanego ochowka w podłodze - Klatka#7. Czerwona Puszka - rozwal zaryglowane drzwi, za którymi znajdziesz Klatkę#8 i kolejną Czerwoną Puszkę. Udaj się czym prędzej do lokacji, w której został Globox i rozwal zaryglowane drzwi - zeskocz na dół i w lewo! Klatka#9 i kolejna Czerwona Puszka. Po skrzynkach wgramol się na górę i rozwal zaryglowane drzwi.

Epizod IV - Rozwal Strażnika, Klatkę#10 i wskocz do dołu.

BOSS



Twoje zadanie polega na tym, aby unikać wielkich stóp bossa (ponoć dawno ich nie myt). Zbierając puszki pojawiające się w "bazach", po 3 udanych próbach otrzymujesz Pomarańczową Puszkę. Ze zwierzyny stajesz się myśliwym - musisz strzelić w kolesia dosładającego bossa. I tak trzy razy. Gdy już sam zasiądziesz za "sterami" monstera - musisz rozdeptywać Strażników: mając delikwenta bezpośrednio przy "stopie" - wciśnij "kwadrat". Usłyszysz jono "Sturfff!". (...) Po zaliczeniu zadania udaj się w kierunku Globoxa. W sali, do której dotrzesz, wykończ Strażników i wskocz do portalu.

Epizod V - Powtórka z rozrywki: zjazd tunelem.

THE BOG OF MURK

Klatki: 9

Epizod I - Kicaj po kamieniach - znajdziesz Klatkę#1, a co za tym idzie - Żółtą Puszkę; z jej pomocą przeleciesz nieco dalej i wyżej. Pozbieraj lewitujące ponad głową kryształy i przeleć na kolejną "wysepkę". Pozbieraj kryształy i wskocz na mostek, z niego dalej. Po zejściu z mostka - na delcie wal w prawo. Po kiblu wgramol się na górę, tam pozbieraj kryształy i rozwal Klatkę#2. Wróć na deltę i wal w lewo - zeskocz na dół

BOSS

Gdy ujrzysz wiedźmę - potraktuj ją pociskiem. Pogna do kotła, bluźniąc pod nosem. I co teraz? Będzie próbowała oblać Cię eliksirem. Jeśli jej się uda - ulegniesz transformacji w ropuchę, którą wiedźma pogoni, dżgając w czułe miejsce. Uciekając, podskakuj naciskając "X". Gdy czar pryśnie, musisz się starać oblać eliksirem wiedźmę ("Kto miczem wojuje.. "). W tym celu musisz obczaić moment krytyczny - kiedy wiedźma wskakuje na kocioł. Nieco wcześniej podskocz i wciśnij "kwadrat" - pocisk wpadnie w eliksir, który ją ochłapie. W takim przypadku wiedźma ulegnie transformacji w jakąś "niższą formę" - goń ją i traktuj pociskami ("kwadrat"), koniecznie trzymając klawisz odpowiedzialny za strafe'owanie (należy zalockować tuż przed oddaniem strzału). Gdy stanie odbije i zacznie biegać wokół kotła jak poparzona - podskakuj ( ) Po pokonaniu wiedźmy rusz przed siebie. W kolejnym pomieszczeniu spotkasz ponownie wiedźmę. Niestety, nie możesz skopać jej tyłka, toteż pozbieraj kryształy i... niczym Alicja wskocz w lustro.

Epizod II - Ruszasz jedyną dostępną ścieżką i załatw Strażników namiętnie szarpiących w kąty. Łyknij Zieloną Puszkę i "wiatrem" załatw Strażnika brodzącego na szczudłach. Po przeciwnej stronie wysepki znajdziesz przejście - rozwal spiralę, o dotrzesz do Klatki#3. Łyknięsz Niebieską Puszkę, z którą pognaj z powrotem na wysepkę i podążaj ścieżką - załatw Strażnika i przedostań się dalej. Zanim wejdziesz do tunelu - wskocz do pnia po lewej Klatka#4. Z pomocą super-helikoptenka wydostaniesz się z dziury.

Epizod III - Rozwal Strażnika i podejdź do Niebieskiej Puszki. Zanim ją zbierzesz, spójrz w kierunku drzewa z żółtymi "lampionami" - namierzysz tam "kurdupla". Po zebraniu Niebieskiej Puszki zasuwaj ścieżką. Zanim skorzystasz z możliwości przeprawy - wybij się z pomocą "szczęki" do góry, ale nie wskakuj na półkę. Zamiast tego, opndzając rozwal Kattkę#5 (na lewo od półki). (...) W jaskini - uważaj na macki. Gdy wyjdziesz na "świeże powietrze" - wal w lewo. Rozwaliwszy Strażnika łyknij Zieloną Puszkę i podążając za ścieżką - odpowiednio potraktuj spirale, następnie po kolei wyskakujących Strażników, również tngo na szczudłach. Zamiast wskoczyć na statek, kicnij na motorówkę po prawej - popłynie na maluteką wysepkę (zbierzesz tam sporo dóbr). Teraz wal na statek - będąc już na pokładzie, wskocz do wyrwy.

Epizod IV - Zeskocz na dół - pod pierwszym liściem namierzysz "kurdupla". Teraz zajmij się Strażnikami. W kolejnym korytarzu namierzysz jeszcze jednego Strażnika. Zauważ, że w miejscu gdzie zgnaj znajduje się odnoga w prawo, póki co nieosiągalna. Postaw dosłownie kilka kroków, a natkniesz się na Klatkę#6 (zawieszona wysoko) - w nagrodę otrzymasz SPORO punktów. Załatw Strażnika, łyknij Zieloną Puszkę i wróć do omawianej odnogi. Załatw spiralę i wgramol się do góry - tu rozpraw się ze Strażnikami i rozwal Klatkę#7, po czym łyknij Niebieską Puszkę i wróć na właściwą ścieżkę. Będąc już na zewnątrz, wskocz na wysepkę po lewej, łyknij Zieloną Puszkę i załatw Strażników. Wpadź do zamczyska.

Epizod V - Po schodach do góry, na półpiętrze - w prawo. Nadciągnie Razoff we własnej osobie, dziko naparzając za swojej spluwy. Omijaj pociski pędzące niczym w "Bullet Time"; i atakuj kolesia, strzelaj podskakując. Gdy go trafisz - uciekaj, bowiem będzie strzelać w amoku, na oślep. Po otrzymaniu 4 razów, Razoff się wycofa. Pognaj za nim - w kolejnych pomieszczeniach powtarzaj sekwencję. Gdy znajdziesz się "na celowniku" - śmigaj jak poparzony, rób przewroty ("L1") itp , chowaj się za rzeźbami! (...) W sporym pomieszczeniu z wielkim zegarem



(charakterystyczny filtr graficzny) znajdziesz Klatkę#8 (za tarczą!). Aby ją zdobyć, musisz doń strzelić z górnego poziomu w tym pomieszczeniu. skorzystaj z "helikoptenka" i naparzaj na ślepo (beznadziejne ustawienie kamery). Za sprostanie wyzwaniu otrzymasz zielony diament, który pojawi się na dole! (...) Gdy pokonasz gospodarza - otworem stanie wejście do piwnicy (główny hol), upewnij się, że pozbierałeś wszystkie dobra i udaj się tam.

BOSS

Razoff ma dla Ciebie niespodziankę w piwnicy. Siedząc na "kuli", stara się trafić Ciebie takową prosto między oczy. Skacz co sił w nogach, zbieraj Czerwone Puszki i namierzaj kolesia, po czym wal do niego podskakując. Zadanie proste, aczkolwiek irytujące. Nie zapomnij o zebraniu Kattki#9 - znajduje się po prawej stronie, za siatką ogrodzeniową.

THE LAND OF THE LIVID DEAD

Klatki: 9

Epizod I - Pozbieraj wszystkie dobra na placu, po czym wskocz na kamienną budowlę - Klatka#1. Stojąc vis a vis Klatki, obróć się o 90 st. w lewo i udaj się w tenże róg, znajdziesz "kurdupla". Teenie z Klatki da Ci Zieloną Puszkę, z pomocą której zrabisz czystkę w przejściu do kolejnej lokacji, poza tym walniesz w spiralę. Wgramol się na kamienną budowlę i zgarnij Pomarańczową Puszkę - rakietą rozwal Klatkę#2 (okolice wodospadu). Teensie odwdzięczy się Żółtą Puszką - z pomocą super-helikoptenka posiądź kryształy we wnęce wodospadu, nie pomiń również śliwki, którą znajdziesz w okolicy, gdzie przebywa Globox, po czym nabij na pal. Zanim na nią wskoczysz, zdobądź kolejną Klatkę (#3), która znajduje się... Wejdź na kamienną budowlę i spójrz pomiędzy wodospad a półkę, na którą maleś wskoczyć. W górnej partii skały znajdziesz dodatkowy otwór, o w nim rzeczoną Klatkę, którą potraktuj rakietą. (...) Wskocz na półkę po prawej i wykończ Strażników, skorzystaj z przejścia. Gdy Globox sobie "golnie" - wykorzystaj bańkę jednak zamiast uderzyć w oczywistym kierunku - wskocz na ukrytą półkę (na prawo od bańki). w sali znajdziesz SPORO dóbr. Wróć na właściwą ścieżkę - do lokacji z fontanną, załatw Strażników, włączając w to latającego wariata, za skopanie którego otrzymasz Zieloną Puszkę. Rozwal spiralę, załatw Strażników i dorwij Kattkę#4 (po prawej znajdziesz "baryłki"). Zeskocz i odnajdź Teenie - zostaw on pastylkę, którą połknij. Po zminiaturyzowaniu, tnuinuj drugiego trampka. Po wykonaniu zadanie otrzymasz Czerwoną Puszkę - udaj się do zaryglowanych drzwi na wyższym poziomie i je rozwal (Globox znów odwala numery.)

Epizod II - No to klops .. Po rozwaleo kilku Strażników i pozbieraniu dóbr (również w wodzie) łyknij Niebieską Puszkę. Wykorzystaj "szczękę" i skacząc po balonach dotrzyj do Klatki#5 - Teenie odwdzięczy się Zieloną Puszką. Wróć jednak po Niebieską Puszkę i dorwij kryształy znajdujące się na lewo od Klatki - aby tego dokonać, odbij się z jednego z balonów w kierunku tychże i wypuść "szczękę". Teraz łyknij Zieloną Puszkę i rozwal spiralę na lewo od Klatki (w wodzie), wskocz na mostek i załatw Strażników strzegących bramę. Po jej sforsowaniu, w pieczarze znajdziesz kilka kryształów oraz "kurdupla" (uważaj na balony: pękają po jednorazowym kontakcie, toteż opadając z pomocą "helikoptenka" - obserwuj cień). Skorzystaj z wyrwy w podłodze .. (..) W kolejnym pomieszczeniu mini-boss: strafe'ując "żywe pociski", zalockuj się na brzydalu i strzelaj naprzemiennie prawo-lewo. Wskocz na wyższy poziom (ach, ten Globox..), łyknij Klatkę#6 i udaj się w kierunku żółtego kryształu - za nim znajduje się przejście do ukrytej sali wypełnionej dobrami. Wróć na główną ścieżkę (do "siekniętego" Globoxa!), łyknij Czerwoną Puszkę, po drabinie do góry i rozwal zaryglowane przejście. Teraz czeka Cię przeprawa ze Strażnikami... Ustaw się na środkowym gtazie i załatw wszystkich po kolei. Gdy łykniesz Pomarańczową Puszkę - rakietą rozwal upiordliwca w latającym balonie. Zagładh ostatniego Strażnika - Żółta Puszka z pomocą super-helikoptenka dostań się na półkę wyżej, łyknij dobra i zmykaj stąd.

Epizod III - Rozwal wszystkich Strażników, łyknij Czerwoną Puszkę i przedostań się przez zaryglowane drzwi (w rogu). Podążaj za ścieżką - znajdziesz się w lokacji z wielkim lodowym zamkiem. Załatw latającego Strażnika i pozbieraj wszelkie widoczne dobra, po czym wejdź do środka. Wypłać kopa w przełącznik po prawej. Skacz po blokach do góry, zbierając przy okazji kryształy. Gdy znajdziesz się na schodach - łyknij Kattkę#7, o następnie Niebieską Puszkę. Po schodach do góry... Wykorzystaj "szczękę", aby dostać się na kolejne schody, i na kolejne .. Na szczycie łyknięsz Kattkę#8. Zeskocz na dół i łyknij Zieloną Puszkę. Co sił w nogach pognaj przed zamek, zeskocz na dolny poziom (pod most) i "wiatrem" potraktuj spirale. Załatw latającego Strażnika, po bąbelkach

»

WARTO WIEDZIEĆ

Mocnosci bohatera (działają przez określony okres czasu)
Zielona Puszka - wystrzeliwujesz coś w rodzaju mini-tomada. Z jego pomocą aktywujesz "spirale ' oraz likwidujesz Strażników
Czerwona Puszka - artefekt siły z pomocą którego rozwalasz zaryglowane drzwi a i rozdajesz mocniejsze łupnie oponentom
Niebieska Puszka - wystrzeliwujesz "szczęki" które możesz użyć dwojako albo kasować nimi przeciwników (paralizator), albo zaczepiać o stosowne łapki zawieszona w powietrzu i niczym Tarzan na lianie przemieszczać się
Pomarańczowa Puszka - zdalnie sterowana rakieta. Bajer przydatny do rozwalania większości przeciwników, niedostępnych Klatek a i aktywowania przekładni.
Żółta Puszka - super-helikopterek, z pomocą którego wzbijesz się nieco w górę

Oprócz kryształów i diamentów, w trakcie przygody należy również zbierać popierdółki poboczne. Są to małe czerwona swietliki oraz "kurduple". Tych pierwszych nie uwzględniłem w opisie. Aby zebrać świetlika musisz do niego POWOLI podejść (250 pkt) "Kurduple' (małe zwierzątka, przyczepione w najbardziej wymyślnych miejscach lokacji) również dają 250 pkt. Aby zebrać "kurdupla ' musisz nan spojrzeć, najczęściej przy użyciu opcji zoom (przytrzymaj klawisz "trójkąt" i zoomuj obraz klawiszami "L1" oraz ' R1"). Hint. jeśli w lokacji znajduje się "kurdupel", to usłyszysz charakterystyczne piszczenie ("bi-pii") analogicznie do nawoływania Teensies uwięzionych w Klatkach ("Help!")

Strażników (Hoodlums) najlatwiej kasować waląc do nich "z boku" tj przytrzymując klawisz odp za strafe owanie i strzelając trzymać kierunek "prawo" lub ' lewo" (zasygnalizuje to akuratna ikona) Mozne również zastosować "piąchopryną" w zwerciu (można oberwać)

wgramol się na górę i powtórz operację, tym razem zeskakując koniecznie po lewej stronie (będąc ustawionym twarzą do mostu). Zbierz dobra, namierz "kurdupla", strąć śliwkę i przerzuć na drugą stronę zbiornika wodnego (rzucaj na "wysepki"!). Przetransportuj ją do wnęki, nabij na pal i wykorzystaj w charakterze trampoliny - łyknij Klatkę#9. Tuż przed wnęką namierz "kurdupla", po czym wróć do zamku. (...) Załatw strażników, łyknij Czerwoną Puszkę i wal do góry - rozwal zaryglowane drzwi (...) Mini-boss... Aby go pokonać, musisz obrać następującą taktykę: namierz Strażnika, oddaj jeden strzał, szybko namierz czamoksiężnika - i tak naprzemiennie. Gdy załatwisz obu, to łyknij Pomarańczową Puszkę i strzel w "pikenko" pośrodku - na końcu walnesz w płytkę aktywującą przejście. Skorzystaj z przejścia - w kolejnej sali załatw Strażnika. Zbierz Żółtą Puszkę, podskocz i po odbiciu się od balonu łyknij Niebieską Puszkę oraz użyj "szczęk". Oddaj kilka skoków i "bujnięć", po czym wskocz na schody wodące do góry (z pomocą "szczęki" nie dotrzesz na samą górę!) i biegnij po nich, łykając kryształy oraz



unikając bomb. Na szczycie załatw czamoksiężnika, po czym Strażnika, a następnie łyknij Czerwoną Puszkę i pozbądź się drzwi. Uwolnieni Teensies piekną się odwdzięczą. Teraz czeka Cię droga powrotna... Wejdź do wnęki, z której wypełzli Teensies i. . w trampku zjedź NA SAM DÓŁ (pokonując kilka poziomów), aby pokonać drugiego. Po walce wyjdź z zamku i wróć do lokacji, w której zaczynałeś bieżący Epizod.

BOSS

Na pole walki wyskoczy dziwak w zbroi, wałący do Ciebie serami pocisków, które musisz omijać. Aby kolesia wykończyć, musisz zebrać Czerwoną Puszkę. "Nakręcaj łapę" na maksa, strafe'uj kolesia jednocześnie mając go namierzonego, po czym strzel. Trafienie kwitowane jest faktem, iż zbroja kolesia podskoczy do góry. W tym momencie musisz bardzo szybko namierzyć kolesia ponownie i wystrzelić w jego kierunku jak najwięcej pocisków, bez "nakręcania". I tak kilka razy,.. Nie podchodź zbyt blisko - boli! (. .) Po pokonaniu bossa wejdź na drewnianą platformę, łyknij Pomarańczową Puszkę i z pomocą rakiety ustrzel dźwignię na straznicy (pod "rogiem").

Epizod IV - Zeskocz z platformy, podejdź do "baryłki" z napojem orzeźwiającym Globoxa, po czym wskocz do wody i podążaj w prawo, za ścieżką. W wodzie nie mozesz kontrolować głębokości. W końcu dotrzesz do...

BOSS

Choć wygląda na twardziela, w rzeczywistości ta podwodna kreatura jest miałka. Oto strategia: pływaj "na pierwszym planie", czyli jak najbliżej kamery, unikając pocisków wypluwanych przez monstera. Kluczowe znaczenie mają rakiety - musisz je zwodzić tak, aby podążały ZA TOBĄ w kierunku paszczy potwora. Gdy już doprowadzisz do takiej sytuacji - z pomocą odpowiedniego klawisza wykonaj pętlę, rakieta uderzy w potwora, odbierając mu trochę energii. Rozzłoszczony boss zacznie siekać laserem, który również wymanewruj pętlą. (.) Po pokonaniu bossa pozbieraj dobra i wypłyń na powierzchnię, po czym dołącz do Globoxa.

Epizod V - Zbierz Pomarańczową Puszkę i strzelając przez mały otwór, wykończ wszystkich Strazników (...) Znajoma lokacja, hm? Pozbieraj wszystkie dobra i.. spójrz na sufit. Ujrzysz dwa otwory, wróć po Pomarańczową Puszkę i rakietą traf w oba. Niespodzianka jest warta zachodu. (. .) Wskocz do portalu. (...) Na koniec zjazd tunelem

THE DESERT OF THE KNAAREN

Klatki: 12

Epizod I - Piasek jest bardzo gorący, toteż nie mozesz po nim stąpać. Wykorzystując uszy przemieszczaj się z kości na kość, aby w końcu dotrzeć do "czachy", po drodze wykańczając Strażników. (...) Gdy Globox dorwie się do trunku - podążaj ścieżką wytyczoną przez kamienie oraz dachy zanurzające się w cieczy. Gdy dorwiesz Żółtą Puszkę - z pomocą super-helikoptera wal przed siebie (a nie ostro do góry!) - tam łyknisz kolejną Żółtą Puszkę, nieco wyżej - kolejną, aż w końcu wylądujesz na moście, gdzie musisz załatwić Strażnika. Aby dostać się do Żółtej Puszki nieco ponad poziomem mostu, najpierw wróć po tę troszkę niżej, po przeciwnej stronie. Dotrzyj do Niebieskiej Puszki na występie, zbierz dobra we wnęce i zeskocz nieco niżej - po kryształy, a następnie wdrap się z powrotem wyżej po ścienie. Z pomocą "szczęki" dostań się do Pomarańczowej Puszki (ścieżka prowadzi do góry, jeśli nie trafisz w któryś z zaczepów, to nie panikuj - powoli opadnij w bezpieczne miejsce), aby rakietą strzelić w otwór w ścianie w tym samym pomieszczeniu (Klatka#1). Wyjdź na zewnątrz i skocz na półkę - w lewo (z Twojego punktu widzenia) - znajdziesz tu dobra oraz uwolnionych przed chwilą Teensies, którzy obdarują Cię Czerwoną Puszką. Skorzystaj z pomocy i zeskocz w lewo - załatw Strażnika i rozwal zaryglowana drzwi (...) Niczym PAC-MAN, pozbieraj dobra i spylaj przez dziurę w ścianie (.) Wyjdź na zewnątrz i zeskocz w dół, unikając kontaktu z kreaturą. Znajdziesz tu Pomarańczową Puszkę - rakietą rozwal Klatkę#2 podwieszoną pod sufit. Rakietą walnij również w gong - zaabsorbowany Strażnik pobiegnie sprawdzić, co się dzieje. Szybko wyjdz z dołu, pobiegnij w prawo, przeskocz nad przepaścią, weź Niebieską Puszkę, pobiegnij do góry i z pomocą "szczęk" przedostań się na drugą stronę - do wnęki, zanim nadejdzie Strażnik. Wykiwawszy go, podążaj przed siebie korytarzem i zeskocz w dół.



(. .) Kamień musisz przetransportować na zapadnię. Podnieś kamień przy pomocy klawisza "kółko", przenieś kawałek, a gdy pojawią się duchy - połóż na glebę klawiszem "X" i broń się. Gdy kamień położysz na zapadni, podnosnie się brama - wejdź do pieczary, skonsumuj dobra i łyknij Pomarańczową Puszkę. Rakietą strzel w korytarz prowadzący w dół - traf w gong, po czym szybko zeskocz i odbij w prawo tuż przy Strażniku (wskocz na kamień w zielonej brei). Teraz przed siebie - w sali znajdziesz kamień, który musisz przetransportować do kolejnej. Zanim jednak tego dokonasz, wróć w miejsce, gdzie wykołowałeś Strażnika: jeśli odszedł, wal w prawo - bonusik.

Epizod II - Idź w prawo, aby chodnikiem podbiec nieco pod górkę - znajdziesz tu 3 kryształy. Stojąc w łuku i mając przed sobą tę ogromną budowlę - wskocz na ruchomy podest (aby cokolwiek ruszyło, nadepnij na podest u stóp budowli), który podjedzie, i skieruj się na kolejny, po lewej stronie, który podwiezie Cię wyżej, do Klatki#3. Teensies ofiarują Ci Zieloną Puszkę. Oczywiście ją łyknij, zeskocz na dół i pobiegnij w przeciwny kraniec lokacji - walnij w spiralę i dostań się do tajemnej komnaty wypchanej dobrami. Wróć na ruchome półki i korzystając ze "szczęk" dostań się na górę - na końcu "szczękowej ścieżki" znajdziesz półkę z dobrami, e pod nią "kurdupla". Powtórz drogę, aby dostać się na łeb orła. Tu łyknisz Klatkę#4 oraz Żółtą Puszkę - podleć nieco do góry (na łeb orła) i podążaj korytarzem.

Epizod III - Od razu wal w prawo i skacząc pomiędzy ścianami dostań się do góry. Teraz w lewo - z uwagi na pokaźną liczbę Strażników, musisz przemykać "drogą powietrzną", zbierając przy okazji wszelkie dobra. >>Niestety, w tym momencie urwał mi się pomysł na dokładne opisanie kolejnej części bieżącego epizodu, bowiem byłoby to bez sensu... Z grubsza, musisz dotrzeć do wieży a'la "lody włoskie", zabawić się w skradankę, walić rakietami w gongi, no i rozwalić Klatki (5 - 9).<<

Epizod IV - Wskocz na zielonkawo niebieską "dłoń"(. . .) Pozbieraj dobra, namierz "kurdupla" (tkwi uwieszony pod sufitem) i wydostań się przez lukę u góry. W kolejnej lokacji znajdziesz kamień, który musisz zataszczyć na jej przeciwny kraniec. Metodą prób i błędów) w końcu tego dokonasz, pozbierasz przy okazji wszystkie dobra znajdujące się na dole. (...) Gdy zeskoczysz na dół, czym prędzej podbiegnij w kierunku Strażników - zanim ruszą szturmem, pozbieraj kryształy. Daj dyla (...) W lokacji z zieloną breją i zapadającymi się kładkami dotrzyj do pierwszej nieruchomej (obok znajduje się mini-wodospad) i spójrz na ścianę za plecami - namierz otwór i dostań się tam (skarbiec). Gdy wrócisz na ścieżkę - dotrzyj do końca i rozwal Klatkę#10. Przeskocz na drugą półkę i wal korytarzem przed siebie (...) Brrr..

BOSS

Gdy koleś zacznie "tańczyć", czmychaj gdzie pieprz rośnie, a jak skończy - próbuj unikać ciskanych przez niego fireballów i wal mu prosto między oczy. Oczywiście, aby tego dokonać, musisz dysponować artefaktem siły - Czerwoną Puszką, która znajduje się poza areną, na opłatającej ją siatce. Przebywanie poza areną jest również doskonałym wyjściem podczas co bardziej złożonych ataków jegomościa, należy jedynie uważać na obingający siatkę "prądzik" - wystarczy podskoczyć, skorzystać z helikopterka i po chwili z powrotem wskoczyć na siatkę, łyknąć Puchę i skopać tyłek pacjenta. I tak kilkanaście razy:). (...) Po walce - pokonaj Strażników (wysyają ich energię po pokonaniu, wciskając klawisz "kółko"), łyknij Zieloną Puszkę i walnij w spiralę.

Epizod V - Piasek jest bardzo gorący, pamiętasz? Skacz po kościach. Rozwal Strażnika oraz czamoksięznika, a nieco później - dwa naparzające z powietrza helikoptery. Są szybkie i dysponują imponującą siłą ognia, dlatego skorzystaj z umiejętności wysysania energii od przeciwników. (...) Po walce skorzystaj z bąbelków, jakie pozostawił po sobie Globox, aby rozwalić Klatkę#10 i łyknąć Czerwoną Puszkę. Po pokonaniu korytarza napotkasz sympatycznych Strażników na szczudłach. Aby im nastukać, najpierw podejdź pod jednego z nich - pozostali obrzucą go bombami, w efekcie czego spadnie i będziesz móc go załatwić. Gdy zostanie dwóch Strażników, z czego jeden na szczudłach - podejdź pod niego, a ten drugi rzuci bombę w jego stronę. Będziesz mógł załatwić ich obu. Pomimo faktu dokonanego, Strażnicy ulegną transformacji - w mało szkodliwe helikoptery, które sprzątniesz bez problemu. Za wykonanie zadania łyknisz Niebieską Puszkę - niespodzianka rozwal Klatkę#11. W nagrodę otrzymasz zielony kryształ (nie przeskakuj od razu za skrzynie!) Tuż za skrzynkami czeka Cię przeprawa z czamoksiężnikiem oraz jakimś zakutym łbem. Po walce przeskocz przez ogień - ukryty bonus. Rozpraw się z latającym kolesiem na moście i wejdź do środka.

Epizod VI - Biegając, aktywuj przyciski. Załatw wszystkich Strażników i skorzystaj z przejścia. Zanim jednak tego dokonasz, zeskocz do "suchej fosy" i wejdź do większego pudła - ukryty bonus!

THE LONGEST SHORTCUT

Klatki: 0

Epizod I - Obróć się, zabierz koronę i wskocz do mini-portalu (..) Na stopie drugiej statui od lewej strony znajdziesz "kurdupla". Weź pastylkę i w zminiaturyzowanej postaci skorzystaj z przejścia do ukrytego skarbca, po czym rozpraw się z drugim trampkiem. Łyknij Niebieską Puszkę i wykorzystując "szczęki" dostań się do wnęki. Pozbieraj małe korony, a gdy drzwi się zamkną - po ścianie wdrap się na wyższy poziom, i raz jeszcze. Gdy wrócisz do Globoxa (jak zwykle ma jazdę) - stań na zapadni, którą próbuje zaczarować. (...) Wejdź na zapadnię i skorzystaj z przejścia

Epiaod II - Idź prosto przed siebe, weź koronę, wyjdź z pomieszczenia i wal w prawo. ( ) W tej lokacji musisz skakać po ruchomych platformach i odwiedzić wszystkie (3) dostępne wnęki. Jeśli braknie Ci czasu - zeskocz i aktywuj ponownie przycisk (niezbędne aby dostać się na najwyżej położoną półkę, e i tak jest trudno - wrodzona małpia zręczność wymagana!) Kolejna lokacja to wariacja na temat - musisz skakać po niewidzialnych kładkach! Tzn. możesz je zauważyć w lustrze na ścianie - wypada jedynie ocenić głębię. . (.) Kolejna wariacja - niewidoczne kładki oraz wyjście! Obserwuj je w odbiciu w podłodze! (..) Stań na zapadni. Na dziedzińcu znajdziesz "kurdupla" - na pierwszym filarze schodów.

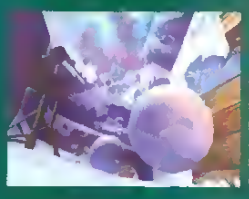
Epizod III - Udaj się w lewo - pokonaj tor przeszkód w określonym czasie. Gdy zapadną za Tobą wrota - nie uciekaj stąd, lecz obczaj "trampolinę" - wybijając się z tej położonej wyżej, strzelaj w charakterystyczny znaczek otulony "rogami". (...) Przed Tobą kolejna zagadka - musisz szybko naparzać pociskami w symbole dłoni na poszczególnych klockach - gdy dobrniesz do góry, windy wyładujesz na moście. Zejdź po ścianie (po prawej) na dół - na fontannie znajdziesz "kurdupla". Wejdź na most (na samą górę) i przeskocz po kładkach na koniec. Wróć ponownie na most i skorzystaj z trampolin po przeciwnej stronie. Aktywuj przycisk na półce położonej najniżej, skacz po półkach do góry, a na koniec przeleć do wnęki w ścianie. Wróć na most i uderz prosto. Tu wykorzystaj sztuczkę z naprzemiennym (prawo-lewo) uderzaniem w panel. Po wykonaniu zadania wróć do Globoxa (po wyjściu z pomieszczenia - w prawo, na dół). Wskocz do tunelu i wejdź na statek...

THE SUMMIT BEYOND THE CLOUDS

Klatki: 3

Epizod I - Biegając po pokładzie pozbieraj wszystkie dobra. Skup się na radarze - na nim widoczny jest pokład statku oraz zamontowane nań działa armatnie, e i nadpływające zewsząd jednostki nieprzyjaciela, które musisz ostrzeliwać. Nic wielkiego, ale trzeba się nabiegać..

Epizod II - Atakuj Strażnika, stopniowo spychając go w głąb alejki. Gdy już będziesz mógł - łyknij Czerwoną Puszkę i rozpraw się ze Strażnikiem na dobre. Łyknij kolejną Czerwoną Puszkę i podążaj ścieżką - zbieraj



kryształy, rozwalając śnieżne kule. Na końcu ścieżki wgramol się po skrzynach na górę i załatw Strażnika, spychając go do ognia. Łyknij Żółtą Puszkę i wieź do góry. Rozwal Klatkę#1 i łyknij Niebieską Puszkę - z pomocą "szczęk" dostaniesz się wyżej, aby skacząc po balonach dobrnąć do lokacji z okrągłym, drewnianym podestem. Tu zaopiekuj się Strażnikami, w tym dwoma latającymi - są szybcy i walą z grubej rury, toteż sporo strafe'uj i regeneruj siły pojawiającymi się tu i ówdzie zapasami energetycznymi. Po walce łyknij Żółtą Puszkę i dostań się na drewnianą platformę, aby w końcu, skacząc po balonach (zanim to zrobisz - spójrz na młyn: "kurdupel"), dotrzeć na najwyższą półkę. Będąc na górze - spójrz na dwa drzewa rosnące na skale. Dostań się między nie (jaskinia), odbijając się od jednego

z balonów - bonus Wróć na główną ścieżkę, rozwal oba balwany i wal do jaskini (...) Łyknij Czerwoną Puszkę, rozwal zaryglowane drzwi. Pozbieraj wszystkie dobra (łącznie z przemodelowaniem balwana), po balonach dostań się na drewnianą konstrukcję (Strażnika wykończ wcześniej rakietą). Znajdując się na górnym poziomie - skacz po balonach. W trakcie przeprawy łyknij Niebieską Puszkę i od razu skorzystaj za "szczęki". Po wylądowaniu na półce łyknij Czerwoną Puszkę i sprzątnij Strażnika. Kontynuuj wędrówkę - na kilka załatw wszystkich, łącznie z balwanem, po czym namierz "kurdupla" na półce z wiatrakiem Zeskocz na dół i wal w prawo - śladem lodowego jęzora. Rozwal Strażnika i łyknij Czerwoną Puszkę. Zapamiętaj to miejsce (!!!), przepraw się przez zaryglowane drzwi i pokonaj tunel. W kolejnej lokacji zajmij się Strażnikami, wskocz na półkę po prawej, rozwal balwany, łyknij Żółtą Puszkę i z pomocą super-helikoptera dostań się na szczyt drewnianej konstrukcji Po wbiciu w glebę ostatniego Strażnika łyknij Żółtą Puszkę i rozwal Klatkę#2. Z otrzymaną Niebieską Puszką udaj się do lokacji, którą miałeś zapamiętać (!!!) - wgramol się po skrzyniach, skacz po balonach i użyj "szczęki", aby przedostać się na przeciwną stronę - u góry znajdziesz wejście do jaskini (aby zebrać wszystkie dobra, musisz wrócić po Niebieską Puszkę!)

Epizod III - Załatw czarnoksiężnika, zbierz Klatkę#3 (na lewo). Wejdź do kanciapy, a automatycznie rozpocznie się zjazd snowboardowy Musisz wygrać z Globoxem, co w sumie nie stanowi problemu. Stanowi go za to zebranie wszystkich dóbr na trasie w trakcie jednego zjazdu - nie można zebrać wszystkich (różne ścieżki), toteż staraj się przegrać, aby ponownie zjechać (nawet kilkakrotnie). Powodzenia!

HOODLUM HEADQUARTERS
Klatki. 7

Epizod I - Zeskocz na dół i pruj w lewo - na końcu ścieżki wytyczonej przez skrzynie łyknisz Pomarańczową Puszkę rakietę wystrzel w tunel, na końcu którego rozwalisz Klatkę#1. Stojąc na tej samej półce, koleją rakietę skieruj obok wielkiego koła (młyn-piła) - za nim rozwalisz Klatkę#2. Wróć po Czerwoną Puszkę i rozwal zaryglowane drzwi obok Globoxa, po czym aktywuj przycisk Skorzystaj z mostu, wykończ przeciwników, pozbieraj dobra i udaj się w lewo - znajdziesz zielony diament. Zeskocz na skrzynkę tonącą w lawie, aby zebrać żółty kryształ Z tego miejsca przeskocz na stertę skrzyń - znajdziesz ukryte przejście. (. .) Wróć do Globoxa. Na tylnej części wielkiego koła znajdziesz "kurdupla" Jeśli Globox stoi na zapadni, odnajdź drugą ("przymierzalnia"), i również na niej stań - droga stanie otworem. Gdy dotrzesz do Strażnika ochranianego przez czarnoksiężnika - skręć w lewo, do wnęki. (. .) Załatw Strażnika i łyknij Zieloną Puszkę. Udaj się w prawo i stosownie



potraktuj spiralę. Wyjdź przed wnękę - ponad wejściem namierzysz "kurdupla". Następnie wdrap się do góry po podwieszonych skrzyniach. Gdy rozwalisz Strażników - wskocz na półkę z kryształami, a także na drugą - po przeciwnej stronie (analogicznie) Wróć na główną ścieżkę. Gdy znajdziesz się na skrzyniach ustawionych pod siatką - wal w prawo Klatka#3. Teraz podążaj w lewo i wskocz na poziom powyżej Zbierz kamień i unikając bomb - zanieś go na koniec ścieżki, po czym ustaw na zapadni ("X") Operację powtórz na kolejnym poziomie i rozwal Strażnika. Łyknij Czerwoną Puszkę i rozwal zaryglowane drzwi Aktywuj przycisk, zeskocz, po czym rozwal kolejno czarnoksiężnika oraz Strażnika Skorzystaj z przejścia. (...) W pomieszczeniu z pułapką, w którą wpadł idiota-Globox, korzystając z napętych siatek dostań się na górę (zbieraj dobra) i rozwal zaryglowane drzwi.

Epizod II - Po rozwaleniu pierwszego Strażnika koniecznie łyknij Czerwoną Puszkę, a następnie rozpraw się za wszystkimi kolesiami. Pozbieraj dobra (również za skrzyniami!) i pokręć się po lokacji. Pojawi się boss, którego już znasz (łykaj Czerwoną Puszkę i ładuj atak). (...) Po pokonaniu bossa skorzystaj z przejścia. Przed wejściem do kolejnej lokacji, na ścianie namierzysz "kurdupla" (...) Pędź w prawo i łyknij Pomarańczową Puszkę - rakietę wystrzel w Klatkę (#4) po lewej (musi wlecieć od dołu) Kolejna 3 rakiety pośli przez szparę w ścianie, w kolejności uderzenia w dźwignię, w Strażnika, w dźwignię. Wykorzystuj platformę, która opadła, zabaw się ze Strażnikami (hm...), łyknij Czerwoną Puszkę i rozwal drzwi. (...) Załatw śpiącego Strażnika, weź kamień i przepraw się z nim przez mostek, po czym ustaw na zapadni. Rozwal Klatkę#5 (obok podniesionej bramy) i spenetruj pomieszczenie - załatw Strażników, pozbieraj dobra i ustaw się na strzelnicy Strzelaj tylko i wyłącznie do tarcz z wizerunkiem Raymana oraz Globoxa. Wyjdź z powrotem tam, gdzie ustawiłeś kamień, łyknij Zieloną Puszkę, przekrocz mostek i walnij w spiralę - ukryte skarby (stojąc na spirali obróć się o 180 stopni - na ścianie powyżej namierzysz "kurdupla") Teraz wróć na strzelnicę i skorzystaj z nowo otwartego przejścia.

Epizod III - Precyzyjnie przeskakuj po kolejnych skrzyniach, aby w końcu dotrzeć do Niebieskiej Puszki, z pomocą "szczęki" pozbieraj wszystkie kryształy i nieco wróć - po drabinie wejdź na "taśmę produkcyjną". Zbierz dobra i wal w prawo, na przeciwny



koniec (przeskakuj nad żarzącymi się rurami!). Zbierz dobra i wal do góry, załatw Strażników wyskakujących z kolejnych wnęk, trzaśnij w wajchę na panelu Po ruchomej taśmie wal w lewo (uważaj na buchającą parę!), po opadających półkach dostań się wyżej, wskocz na kominy, z nich na gzyms wokół pieca, rozwal Klatkę#6 (na lewo), ponownie na opadające półki i do góry - na taśmę. Z taśmy daj susa na ścieżkę Rusz przed siebie, lecz zamiast wskoczyć na podwieszone, przesuwające się półki - kicnij niżej, pozbieraj dobra i po drabinie wróć w punkt wyjścia. Teraz skorzystaj z półek - na końcu rozwal Klatkę#7 i wskocz na metalowy występ.

BOSS

Znajomy kolo, hm? Niestety, nie możesz mu od razu nastukać. Unikaj jego ataków i wal w pojawiającego się czarnoksiężnika, po pokonaniu którego łyknij Czerwoną Puszkę...

Epizod IV - Zeskocz na dół i pozbieraj dobra, po czym po drabinie wgramol się od góry. Po sunących dachach wal "pod prąd". Na końcu zeskocz na kładkę i przejdź do kolejnej lokacji.

BOSS

Dziwna maszyna, nieprawdaż? (...) Pierwsza faza walki. zablokuj celownik na czymś w rodzaju tarczy i strzelaj dopóty dopóki wskaźnik dotrze na szczyt. (...) Faza druga. po nabiciu wskaźnika, na maszynie pojawia się para Strażników, również latających, których musisz wykończyć.

Epizod V - Huh! Ostra ucieczka przed zalewającą krajobraz lawą. Przyda Ci się małpia zręczność.

THE TOWER OF LEPTYS
Klatki. 10

Epizod I - Po siatce wydostań się z dołu i podążaj ścieżką. ( ) Rozwal hordę Strażników, łyknij Czerwoną Puszkę i sforsuj drzwi Podążaj ścieżką - w lokacji za skrzynkami pływającymi w kwaśnej brei rozwal Klatkę#1 Skorzystaj z wyrwy w podłodze - dotrzesz do wielkiej sali z kilkoma Strażnikami oraz bossem. Wykończ Strażników, łyknij Czerwoną Puszkę i załatw bossa. Gdy go wykończysz - pojawi się jeszcze TRZECH bossów. Jako że normalnie ciężko strafe'ować - wykorzystuj filary jako osłony! (...) Kolejny sub-boss: Strażnik ochraniany przez dwóch czarnoksiężników Aby ich pokonać, musisz po kolei walić w każdego Strażnik, czarnoksiężnik, czarnoksiężnik. ( ) Kolejna faza walka na trampki). (..) Gdy pojawi się Żółta Puszka - olej ją. Zamiast tego pobiegaj i rozwal kilku Strażników, a dostaniesz Pomarańczową Puszkę - rakietą rozwal Klatkę#2. Łyknij Żółtą Puszkę i wal do góry - na kratę nieopodal rozwalonej Klatki#3 - tam zbierz dobra i Niebieską Puszkę. Wykorzystując "szczęki" przeprav się przez ścieżkę - Klatka#3 Gdy dotrzesz do znanej Ci sali - rozwal Strażnika i łyknij Żółtą Puszkę, podleć do góry (na lewo znajdziesz ukryto pomieszczenie!) i po siatce na suficie przepraw się na półkę Koniec końców znajdziesz się w pomieszczeniu z ustawionymi w kręgu ruchomymi podestami - musisz po nich przeć do góry, wspomagając się "szczęką" (..) W zielonkawej sali wal w prawo - Klatka#4 Od Teensie łykaj Czerwoną Puszkę, wróć nieco i rozwal drzwi Na końcu ścieżki skorzystaj z półki



Epizod II - Rozwal dwa helikoptery. Po spiralnych schodach wal do góry i wykończ dwóch Strażników Użyj "szczęki", aby dostać się do Żółtej Puszki Z jej pomocą dotrzyj do balonów, wskocz na konstrukcję, a z niej - na obracający się mechanizm. Stąd na wyższy poziom spiralnych schodów, a z nich przeskocz na półkę pomiędzy dwoma "podświetlonymi" rzeźbami. Będąc na półce działaj szybko: łyknij Pomarańczową Puszkę, przebiegnij na zapadnię obok i wystrzel rakietę w kierunku wieży ze spiralnymi schodami - Klatka#5. Wróć na spiralne schody i wal do góry Klatka#6. Łykaj Niebieską Puszkę - wykorzystując "szczękę" i balony dotrzesz na jeszcze wyższy poziom spiralnych schodów, a z nich - na wyższy poziom obracającego się mechanizmu Pozbieraj skrupulatnie kryształy i z pomocą super-helikopterka - na szczyt mechanizmu, gdzie rozpraw się z pięcioma strażnikami, po czym przepraw się z pomocą "szczęki" na półkę powyżej Po drabinie do góry - dotrzesz do małej, ciasnej sali ze Strażnikiem. Gdy mu nakopiesz, to wal do góry podskakując pomiędzy dwoma ścianami, następnie zrób użytek ze "szczęk", drabin. Gdy łykniesz Żółtą Puszkę - przeleć i utknij pomiędzy dwoma ścianami. Wskocz na drabinę, łyknij Niebieską Puszkę i wykorzystaj "szczęki", po czym wykorzystuj kolejna Żółte Puszki. Zbieraj kryształy kierując się do góry (poziom brei podnosi się!) - tuż pod sufitem znajdziesz półkę. (...) Podążaj korytarzem... Wskocz na taśmociąg, zbieraj dobra (te położone najwyżej po odbiciu się od balonu), w szczególności Niebieską Puszkę. Zrób użytek ze "szczęki" i dostań się do Klatki#7, zbierz dobra, łyknij Niebieską Puszkę i po balonach przepraw się nad taśmociągiem (wykorzystaj "szczękę", aby rozwalić Strażnika i odbić się z balonu na którym stał). Wskocz na półkę, zeskocz - Klatka#8 (. .) Gdy znajdziesz się wewnątrz wieży z balonami - graj jak najprędzej do góry, gdyż poziom kwaśnej brei stale się podnosi Na półce



rozwal Klatkę#9, a na półce na samej górze - Klatkę#10.

Epizod III - Powtórka z "Gwiezdnych Wojen";).

Epizod IV - Spójrz w lewo - na ścianie namierzysz "kurdupla". Schodami wal do góry i do góry, i do góry..

BOSS

Faza 1 Unikaj wyładowań walących z góry - masz część sekundy na reakcję - skręcenie łyknij Niebieską Puszkę - gdy to zrobisz, boss zacznie miotać w Ciebie pociskami. Omijaj je i zrób użytek ze "szczęk" - osłona stopi się jak bałwan na wiosnę. W międzyczasie możesz uzupełniać energię! Gdy już boss nie będzie miał osłony, musisz zebrać Czerwoną Puszkę, podejść do niego mniej więcej na odległość wyznaczoną przez "krąg", w którym przebywa i poczęstować go kilkoma razami. I tak naprzemiennie. Oczywiście w miarę zadawanych razów boss reaguje coraz gwałtownie. (.)

Faza 2 Musisz wykorzystywać zagłębienia, gdy koleś próbuje Cię dopaść łapskiem. Jeśli uderzy łapskiem w glebę - zostaniesz wystrzelony wysoko w powietrze; radzę użyć uszu do powolnego opadania. Biegaj w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Gdy zbierzesz Niebieską Puszkę - biegnij w kierunku Czerwonej. Gdy boss wypuści z pieców bombki, staraj się je omijać. Tuz po tym przygrzmoci łapskiem w glebę, po czym się zakituje W tym momencie musisz się znajdować obok Czerwonej Puszki podskocz i wykorzystując "szczęki" zdobądź ją Wbiegnij na łapę bossa i kieruj się w stronę głowy, zawczasu "nakręcając łapę". Na karku bydlę ma czuły punkt - przywal mu raz nabitym ciosem, po czym zwykłym, jak najwięcej razy

Faza 3 Zanim zrobisz cokolwiek głupiego, zeskocz na dół przez "okienko" - znajdziesz bonus ( ) Zbierając Żółte Puszki i używając super-helikopterka musisz dotrzeć na górę, gdzie łyknisz Pomarańczową Puszkę i rakietą walniesz bossa Nie ma się co rozpisywać - musisz znaleźć własną ścieżkę. Na pocieszenie dodam, że wystarczy jeden strzał (a i tak bez ingerencji Gracza). (..) **Faza 4** Lecący za Tobą monster ma ten sam słaby punkt "coś" na karku. Ostrzeliwuj to "coś", odpierając ataki (czerwone kryształy)

Faza 5 Zrzucaj bombki na chadzających Strażników. Im więcej Strażników zagładzisz, tym więcej energii straci monster (. .) Powtarzaj fazy 4 - 5 do skutku, śmiertelnego dla monstera!

Koniec zabawy, jak zwykle w przypadku serii RAYMAN, młodzieżowa. Jeśli masz dostęp do Internetu, to spisz kody, które dostałeś (po pojedynczym FMV) i udaj na stronę www.rayman-zone.com Powodzenia!

Świat według ATARI

Jeśli pragniesz dowiedzieć się, dlaczego warto poświęcić tyle stron na marudzenie o firmie, której świetność minęła już lata temu, a także co ma wspólnego układ trzech ciał niebieskich z grą 'go' (o której to grze chyba warto kiedyś dłużej ponudzić), no i w ogóle chcesz stracić odrobinę czasu zamiast poświęcić go na "przydatną" edukację, to zapraszam do lektury.

ATARI. Wzór przedsiębiorstwa sukcesu wczesnych lat osiemdziesiątych. Jedna z najszybciej rozwijających się firm w historii, jedno z najlepiej rozpoznawalnych marek, z niewyczerpanym zapotrzebowaniem na fachowców, posiadająca najbardziej pożądane produkty. Firma zeliczająca najbardziej efektowne i niedorzeczne wręcz klapy. I co tu owijać w bawełnę - firma, która według ludzi z branży, bezpośrednio i pośrednio w wielkim stopniu przyczyniła się do załamania rynku domowych platform gdzieś w połowie lat osiemdziesiątych, tak samo zresztą jak przyczyniła się do jego rozwoju. Ta historia skupia się w znacznej mierze właśnie na okresie od momentu powstania firmy, aż do wspomnianego kryzysu. Najważniejsze lata z życia ATARI, kluczowa dla rozwoju branży, pionierskie. Później ciężko doszukiwać się szczególnie przełomowych doniesień, choć naturalnie i o tym napiszemy.

7 maja 2003 INFOGRAMES oficjalnie zapowiedziało adopcję firmy. Ciekawe co się z tego urodzi? Z jednej strony ATARI to faktycznie marka o przeszło 30 letniej ranomia, niemal legenda. Tyle, że osoby, która z racji wieku i doświadczenia miały okazję śledzić poczynania firmy, dobrze zdają sobie sprawę z niejednej schrzanionej inwestycji, niejednym zaprzepaszczonym pomyśle, jaki zaliczyła. I pozwolą sobie na dozę nieufności. Dla reszty będzie to w najlepszym razie kolejna nazwa, o której od czasu do czasu marudzą stare pryki. Zobaczymy - tymczasem ATARI w pewnym sensie wskrzeszono, co jest całkiem dobrym pretekstem do przybliżenia jego historii.

Stop. W tym momencie zróbmy sobie krótką przerwę i... zapraszam na słówko. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że historia zawarta w tym tekście zainteresuje właśnie Ciebie. Możesz potraktować ją jak kolejny zapis z dziejów branży. Tym zresztą jest. Jednak o wiele przyjemniejsza może się okazać lektura, jeśli uzmysłowimy sobie jakiego okresu dotyczy. To nie opowieść o high-andowych technologiach, ani potężnych maszynach następnej generacji. Zróbmy więc krótki wdech, zamoczmy wyschnięte gardła i zamknijmy oczy. Od razu lepiej, co nie? Tak, właśnie o takich czasach zaraz przeczytasz. Ani lepszych, ani gorszych, lecz zdecydowanie innych. Zajechańcy z kilkudniowym zarostem w niedopasowanych swetrach, gnlażdżący się po garażach i własnymi siłami budujący osobiste komputery. Totalni pasjonaci z wywieszonym językiem, siedzący na źle wietrzonym poddaszu i mozolnie wpisujący setki, tysiące linijek kodu maszynowego. Tony sprzętu, który w teorii wcale nie powinien działać, a jednak działał. I mnóstwo nowych, świeżych pomysłów, koncepcji, które później rzadko pojawiały się aż w takim zagęszczeniu.

W takim klimacie dorastał bohater naszej historii, młody Nolan Bushnell. Syn przedsiębiorcy budowlanego mieszkał w niezbyt ciekawej okolicy niedaleko Great Salt Lake. Niewiele się tam działo i chłopak miał okazję w krótkim czasie stać się wzorcowym przykładem pasjonata, opętanego obsesją nowinek technicznych. Cokolwiek pojawiało się na rynku, powodowało u takiego delikwenta nerwową wysypkę. Bushnell nie był wyjątkiem. Czytając literaturę science-fiction marzył o życiu w innych światach odrzucając ograniczenia naszego. Zamiast bawić się jak inne grzeczne dzieci, godziny spędzał w garażu próbując zmajstrować to, o czym właśnie przeczytał. Miał 6 lat kiedy skonstruował panel sterujący statku kosmicznego z pudła po pomarańczach. Był najmłodszym radio-amatorem w stanie Utah. Ogólnie dobrze się bawił, zwłaszcza kiedy odpalił własnoręcznie skonstruowane UFO. Stu watowe "światełko" przyczepiona do wielkiego latawca prawie przekonało sporą grupę lokalnych mieszkańców o najeździe ufoków na naszą planetę. Innym razem wziął kilka nabojów do strzelby, usunął śrut i ubrany w maskę narciarską podjechał pożyczonym samochodem do miejsca, gdzie na placu szkolnym w otoczeniu grupki znajomych stał jego wtajemniczony kumpel. Bushnell wypalił z obu luf wprost w jego klatkę piersiową, a ten wylał na siebie trochę ketchupu wzmacniając efekt i wywalił się jak długi na ziemię. No cóż, niektórzy genialni ludzie mają coś z głową.

Na Uniwersytecie Utah Bushnell studiował inżynierię, ekonomię, biznes i filozofię. Kiedyś przegrał w pokera kasę na czesne i musiał pracować, zgadując wagę i wiek klientów w parku rozrywki. Koniec końców rozpoczął tam pracę w salonie z automatami do gier. Była to dla niego wielka gratka, gdyż już będąc w szkole średniej często blokował komputer w szkolnym laboratorium, spędzając godziny na graniu w jedną z pierwszych stworzonych gier komputerowych - 'Spacewar' (dla komputera PDM-11).

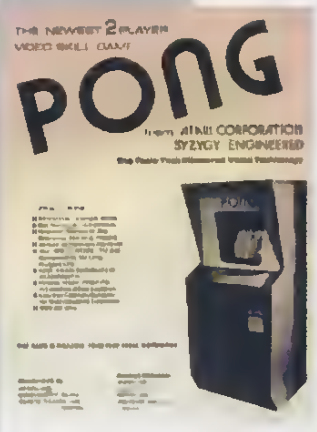
Bushnell ukończył studia ze stopniem inżynierskim w roku 1968 i przeniósł się do Kalifornii, gdzie krótko pracował jako inżynier w komputerowo-graficznej sekcji firmy Ampex. W międzyczasie w domu zrobił sobie laboratorium. Nie było by w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że do tego cału wykorzystał sypialnię malutkiej córki, a ona sama została "wygnana" na kanapę do pokoju gościnnego. Jak widać rodzice-zapaleńcy czasem mogą się okazać prawdziwym utrapieniem. Tetuś w laboratorium opracował uproszczoną wersję 'Spacewar'. Właściwa 'Spacewar' zdobywała coraz większą popularność i do tego czasu można ją było znaleźć na komputerach większości uniwersytetów w kraju. Gra została stworzona w roku 1962 przez absolwenta MIT (Massachusetts Institute of Technology) Steve Russalla. Interpretacja Bushnella - 'Computer Space' składała się z obwodów scalonych, podłączonych do dziewiętnasto-calowego, czarno-białego telewizora. W przeciwieństwie do komputera, urządzenie nie było w stanie realizować jakiegokolwiek innego zadania - przeznaczone było tylko i wyłącznie do jednej jedynej gry, prościutkiej "symulacji" kosmicznych starć. Takie rozwiązania mogło początkowo wydawać się bzdurne, lecz były to tylko pozory. Kluczowym był fakt, że gra nie wymagała pełnoprawnego komputera i jako taka mogła być relatywnie tanio wyprodukowana. Bushnell - wizjoner, zarażony swą własną ideą wyobrażał sobie gry wideo, jako maszyny zapełniające wnętrza salonów arcade i kręgielni.

Z nadzieją, że jego patent trafi do produkcji, Bushnell opuścił Ampex i rozpoczął współpracę z niewielką firmą produkującą automatyczne maszyny bilardowe ("pinballe"). Wyprodukowano 1500 sztuk 'Computer Space', lecz niestety nigdy nie udało się żadnej sprzedać i dwudziesto-siedmio letni Bushnell postanowił zmienić taktykę działania. Doszedł do wniosku, że gra jest zbyt złożona, gdyż wymaga od początkującego grecza przeczytania pełno-stronicowej instrukcji obsługi przed rozpoczęciem zabawy. Ustalił, że stworzy prostszą grę i zajmie się jej sprzedażą na własną rękę. Do spółki z kumplem założył firmę pod nazwą SYZYGY i każdy z nich włożył do interesu około 250$ na dobry początek. Niestety okazało się, że nazwa jest już zarezerwowana, więc Bushnell wybrał japońskie słowo, będące odpowiednikiem szacha w tradycyjnej grze 'go'. Tym słowem było ATARI.

W domowym laboratorium (pamiętacie - tym z pokoju dziecinnego,) Bushnell wymyślił nową grę, jak mu się wydawało - najprostszą z możliwych (prostszej nie mógł sobie wyobrazić). Istotne okazały się dwie rzeczy: zasady gry ludzie łapali w locie oraz można było grać jedną ręką - co miało kolosalne znaczenie... nie, no nie o to chodzi. Ludzie, po prostu już wtedy doceniano możliwość trzymania w wolnej ręce zimnego, bezalkoholowego piwa. Imitowane przez kwadrat światła piłka była odbijane przez prostokątne "paletki" na krawędziach ekranu. Paletki ruszały się góra-dół, gdy grecz kręcił gałką na obudowie maszyny. Bushnell spracyzował koncepcję i wytyczna przekazał Alowi Alcornowi, który skonstruował urządzanie znacznie je udoskonalając.

Jesienią 1972 Bushnell opatrzył automat pojemnikiem na monety i umieścił go w tawernie Andy'ego Cappsa - bardzo popularnym w Sunnyvale barze z bilardem. Lokacja ta pozornie jest mało znana, jednak w opowieściach rodem z Silicon Valley może z nią konkurować jedynie garaż, w którym Steve Jobs i Steve Wozniak zbudowali komputer Apple. W ten sposób 'Pong' został pierwszą komercyjną, automatową grą wideo.

Umieszczony w pobliżu jakiegoś pinballa 'Pong' prezentował się co najmniej niezwykle. Na tyle niezwykle, że jeden ze stałych klientów lokalu podszedł do niego z zainteresowaniem. Szafka z ciemnego drewna z umieszczonym wewnątrz czarno-



białym telewizorem, na którym pobłyskiwały jasne świetlne punkty, wzbudziła jego ciekawość. Na automacie zauważył jedną jedyną, lakoniczną linijkę instrukcji: "Nie stracić piłki, aby uzyskać najwyższy wynik" (kolosalna różnica w porównaniu z manualem do 'Computer Space'). Zdecydował się zagrać, sięgnął więc do kieszeni po ćwierć dolara i zawołał kumpla. Pierwsza kilka strzałów przepuścił, bo automat po wypiczaniu swojej nazwy, bez ostrzeżenia rozpoczął grę. Dwa dolce i kilka ruchów treningowych, później gość radził już sobie nie najgorzej, mając wokół kibicujący tłum zaintrygowanych klientów. Automat był obiegany przez cały dzień, co zresztą powtórzyło się nazajutrz. Niestety drugiego dnia

maszyna padła, a przynajmniej tak się wydawało - faktycznie zas monety, zapychając pojemnik, spowodowały zwarcie Skrzyneczkę godnie zastąpił zamontowany tym razem wewnątrz automatu zgrabny rondel, którego pojemność wystarczyła na około tydzień, znosząc ciężar 1200 monet Tym samym Bushnell w ciągu tygodnia zarobił na swej do bólu prostej gierce 300$ Stojący obok 'fliper" trzaskał w tym czasie 30-40$ Chłopak poczuł dobry interes, brakowało mu jednak środków aby ruszyć na większą skalę z produkcją 'Ponga'. Złożył stosowną propozycję uznanemu wtedy producentowi gier, firmie Bally's Midway, jednak został chamsko spławiony. Zostały mu dwa wyjście zaryzykować finansowanie przedsięwzięcia na własną rękę lub po prostu o nim zapomnieć.

Pragnę teraz zwrócic uwagę ze następne akapity nie stanowią wymysłów autora, a są z życia wziętymi faktami, chociaż momentami fakty te brzmią co najmniej zaskakująco i niecodziennie Jak na dzisiejsze standardy oczywiście A ze nie przyteczam tu historii dnia dzisiejszego to i zostawmy na później dochodzenie prawdziwości wydarzeń,)

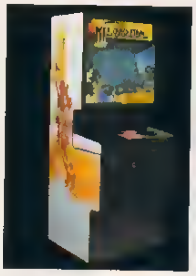
Pan Nolan Bushnall potrzebował szybkiej gotówki, podjął więc pracę konsultanta w firmach związanych z przemysłem elektronicznym Udało mu się też w lokalnym banku zaciągnąć kredyt na 50 000 dolarów Zatrudnił bandę długowłosych, nieogolonych maniaków techniki, ktorym niemal nic nie płacił Z taką obsadą uruchomił linię montażową na terenia opuszczonego toru do jazdy na wrotkach Ekipa obdartusów, z ktorych owcześnie niejaden zasłużyłby na miano chuligana, składałe automaty pracując w pocie czoła przez 12-16 godzin dziennie, słuchając wydzierających się kawałków Rolling Stones i Led Zeppelin Z jakiegoś urządzenie odtwarzającego ma się rozumieć Na ile pionierskie było to przedsięwzięcie, niech świadczą słowa młodego absolwenta elektroniki, Dane Van Elderana, który wspominał, ze "w tamtym okresia nie istniał nawet przemysł profesjonalnych monitorów. Pierwotnie wszystkie 'Pongi' opierały się na odbiornikach TV Motoroli Odrzucaliśmy plastikowe obudowy, tuner i większość układów, wykorzystując gołe lampy elektronowe i moduły sterujące obrazem "

Bushnell znalazł potencjalnych odbiorców, przeważnie dystrybutorów automatycznych bilardów i szaf grających I udało mu się sprzedawać produkowane automaty w ilosci dziesięciu sztuk dziennie I to było ok Zdawał sobie jednak sprawę, ze aby zacząć trzaskac jakąś prawdziwą kesę, musi firmę rozwijać Tu natrafił na problem przedziwnej mości Banki i ledwo pozyskani inwestorzy odmówili dalszych pożyczek Powodem były pogłoski o rzekomych powiązaniach ATARI z mafią To raz A dwa, że po poczynieniu odpowiednich badań zeczęto obawiać się o pewien nieodłączny słaby punkt koncepcji gier - klienci mogli krasć odbiorniki TV z automatów Inwestorzy, ktorych Bushnellowi udało się sprytnie nakręcić pomimo obaw, zrezygnowali po pierwszej wizycie w siedzibie firmy Oto co tam ujrzeli Pracownicy w podartych dżinsach i sporadycznie noszonych trampkach "pracowali" kiedy im się zachciało Zebrania personelu? Zapomnijcie! Sam założyciel paradował zwykle w T-shirtach łub kwiecistych, sznurowanych koszulach Na swobodny klimat spory wpływ musiały mieć szybujące swobodnie w klimatyzacji opery mani Potwierdza to jeden z pierwszych pracowników ATARI, Steve Jobs, dodając również, iż "niektórzy zatrudnieni mieli tak obfite brody, ze ani rezu nie zobaczyłem ich twarzy"



Bushnell, jako urodzony sprzedawca, był nieznośnie wytrwały Był tez bezczelnym, pompatycznym wizjonerem, przewidującym setki milionów dolarów zysku. Kombinacja te okazała się jednak dość skutaczna, gdyz w końcu Bushnall przakonał do swego pomysłu jednego z najbardziej śmiałych, przebiegłych lecz i wiarygodnych przadsiębiorcow w Dolinie Krzemowej - Dona Valentina Zdecydował się on wesprzeć ATARI, fundując firmie potężny zastrzyk gotówki i umożliwiając rozwój Bushnell najął nowych pracowników i zdecydowany na wszystko motywował ekipę wszelkimi sposobami - dobrym humorem, urokiem osobistym i naturalnie najbardziej skutecznym - kłamstwem Jednego z pracowników siedzącego nad układem kontrolnym 'Ponga' przekonał do podwojenia godzin pracy, wciskając mu kit, jakoby General Electric z niecierpliwością oczekiwało na porcję układów Kitowany nieborak zyły sobie wypruwał, a prawda była teka, ze GE nie dość, że nie czekało, to jeszcze odmawiało odpowiedzi na telefony szefa ATARI Trzeba jednak przyznac, ze i tek dobrze, ze cokolwiek się kręciło, bo bajzel, jaki w firmie panował, raczej nie sprzyjał zrobieniu na nim interesu Szef ATARI - dwudziasto-parolatek Wiceprezydent - tek samo Wsród precowników również roiło się od nastolatków Firma mieła nawet fundusz na okazję "niepożądanych ciąży" i drugi na wykupywanie członków personelu z więzienia Średnia wieku zatrudnionych była tak niska, ze gdy zdecydowano się na wykupienie grupowego ubezpieczenia zdrowotnego, stawki okazały się śmiesznie niskie

Wspomniany wczesniej Steve Jobs był jednym z takich własnie młodzików W ATARI znalazł zatrudnienie w wieku 17 lat Na początku 1974 roku opuścił uczelnię i poszukując pracy zobaczył w gazecie ogłoszenie "Baw się i rób pieniądze". Poszedł na spotkanie i na starcie został sklasyfikowany przez sekreterkę jako "dzieciak, który albo zwarlował, albo faktycznie coś potrafi" Wypałnił formularz, w którym jego umiejętności okazały się niezbyt istotne a jednak następnego dnia poprzez telefon oznajmiono mu, że został czterdziestym pracownikiem ATARI Zatrudniony jako technik miał





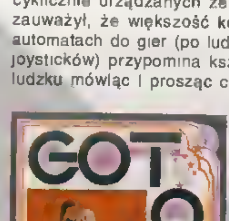
zarabiać 5$ za godzinę Jego pierwszym zadaniem była pomoc w pracach nad nową grą - 'Video Basketball' ATARI planowało wzorowac swoje gry na sportach druzynowych, gdyż układy 'Ponga' mozna było łetwo do ich założeń dostosować

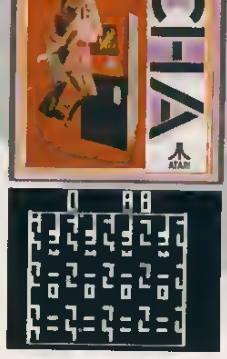
Gry ATARI sprzedawały się dobrze, a jednak przatrwanie firmy stało nadal pod znakiem zapytania Ciężko było sobie uświadomić, ze dochodowe i odnoszące sukcesy przedsiębiorstwo nie ma pieniędzy Taka była jednak cena rozwoju - młode firma pozerała naprawdę ogromne kwoty Firma nie mogła sobie nawet pozwolić na wypłaty dwa razy w miesiącu Pieniądze Dona Valentine'a wspomogły produkcję, ale zwrot pożyczki się odwlekał W krytycznym momencie



ATARI odniosło sukces, który pozwolił odbić się od dna. Kołem ratunkowym była pierwsza wyscigowa gra wideo, obsługiwana kierownicą przymocowaną do obudowy - 'Gran Trak'. Gra zżerała monety jeszcze skuteczniej od 'Ponga'

Kumpel Jobsa, Steve Wozniak, inżynier w Hewlett Packard był człowiekiem uzależnionym od 'Gren Trak' Każdego wieczora po pracy uderzał do pubu i wydawał mnóstwo kasy na szpilanie w ulubiony tytuł. Widząc, że kolega doprowadza się do bankructwa, Jobs często przemycał go nocą do wersztatow produkcyjnych ATARI, gdzie mógł grać za friko W zamian Wozniak, będący niezrównanym mistrzem w kwestiach komputerów, pomagał Jobsowi, gdy ten nie radził sobia z jakimś zakręconym elektronicznym układem Bushnell nakrył Jobsa na gorącym uczynku ale, że polubił chłopaka, postanowił zabrać go pod swoje skrzydła Jobs zamierzał odbyć podróż do Indii Bushnell postenowił pokryć koszty jego podróży do Europy, gdzie Jobs miał przy okazji załatwić sprawy firmy Po powrocie z Indii został przydzielony do prac ned jedną z najbardziej osobliwych gier ATARI Mianowicie podczas jednej z burzy mózgow - sympatycznych cyklicznie urządzanych zebrań, ktoś w zartach zauważył, że większość kontrolerów w automatach do gier (po ludzku mówiąc - joystickow) przypomina kształty falliczne (po ludzku mówiąc i prosząc co wrazliwsze osoby o wybaczenie - symbol męskiego członka) Młody technik rzucił propozycję, aby dla odmiany zaprojektować grę "żeńską" I tek powstałe 'Gotcha' - labiryntowka z umieszczonymi na obudowie dwoma krągłymi, gumowymi wypukłościami w miejscu standardowych kontrolarów, które to wypukłości należało podczas gry ściskać (po ludzku mówiąc jak nazywali grę wtajemniczeni - "cycko-gra" - boob game).





PIGUŁA ciekawostek

▶ W istocie pomysł założenia firmy wyeunęły trzy osoby Ted Dabney Larry Bryan i Nolan Bushnell Jednak Bryan dosyć szybko zrezygnował z przedsięwzięcia a Dabney odsprzedał Bushnellowi swoją część w 1973 r

▶ Syzygy oznacza układ linii prostych pomiędzy trzema ciałami niebieskimi w układzie grawitacyjnym np pomiędzy słońcem księzycem i ziemią

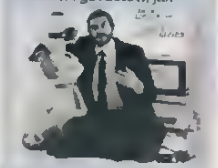
▶ Szukając nazwy firmy Bushnell i Dabney wybrali kilka terminow pochodzących z 'go' sente atari oraz henne Nie zastrzeżone okazało się tylko atari

▶ Pierwotne logo firmy stanowiło stylizowane połączenie liter "S" oraz "A" Jakis czes później logo



zmieniono na obecne czyli stylizowaną literę "A" Wsrod miłośników Atari jest ono jednak charakteryzowane, jeko symbol gory Fuji

▶ Bushnell po opuszczeniu Atari założył własną firmę - Axion - zajmując się produkcją elektronicznych zabawek, robotów i gadżetów, jak



również akcesonów dla komputerów Atari

▶ Żółty automat Computer Space mozna zauważyć w filmie "Szczęki" z 1975 r podczas sceny na plaży, mniej więcej w 40 minucie tilmu Ta sama gra pojawiła się również w filmie 'Soylent Green" z 1973 r

▶ Tworząc Spacewar' Steve Russell opierał się na serii s-f Lensman', autorstwa Edwarda Elmera Smitha

▶ W 1973 r Bushnell tworzy Kee Games jako "konkurencję" dla Atari, dzięki czemu zyskuje korzystniejsze warunki dyetrybucji i sprzedaje więcej gier

▶ Jack Tramiel urodził się w Łodzi



Duet Wozniak-Jobs (na zdjęciu) stworzył w 1976 r. dla ATARI inną opartą na 'Pongu' grę - 'Breakout'. Paletka odbijająca piłkę o ścianę z cegiełek znikających po trafieniu bardzo spodobała się Bushnellowi, lecz niestety układ składał się ze zbyt dużej ilości drogich części, co wykluczało masową produkcję. Bushnell zaproponował Jobsowi premię 100$ za każdy układ, jaki uda mu się wyeliminować. No i chłopak się uwziął, zarabiając tym samym dodatkowe 5000$ (z pomocą Wozniaka, któremu odpalił "aż" 300$). Obaj panowie zrobili dla firmy sporo dobrego, ale na tym zakończmy ich temat, pozwalając im na podążenie własną drogą i założenie Apple Computer (ale to już inna historia, na inny artykuł).

ATARI tymczasem się rozwija. W roku 1973, po sprzedaniu około 6000 automatów 'Ponga' (ponad 1000$ za sztukę), Bushnell otrzymał poważną ofertę od Bally's Midway - kupna praw do gry. Zgodził się i dzięki temu kolejne 9 tysięcy maszyn znalazło nabywców. ATARI w tym czasie zatrudnia aż 80 pracowników - przepisowych dziwaków. Różna źródła podają, że w samym tylko roku 1974 wyprodukowano 100 000 automatów "pongo-podobnych". Chociaż tylko dziesiątą część zrobiło ATARI i tak firma zarobiła 3,2 mln $ w roku fiskalnym. Podczas trzech kolejnych lat ATARI sprzedało gry warte łącznie 13 mln dolarów, w tym wariacje - 'Quadrapong' dla czterech graczy, czy 'Puppy Pong' z obudową w kształcie psiej budy.



Po sukcasie 'Gran Trak' w roku 1974 Bushnell powziął decyzję o przygotowaniu domowej wersji 'Ponga'. Sztuka polegała na skomprasowaniu oryginalnego układu do postaci kilku niedrogich elementów. Założenie jak najbardziej do zrealizowania. W tym czasie na rynku funkcjonowała od dwóch lat koncepcyjnie podobna, a w kwestii rozgrywki niemal identyczna maszynka Magnavox Odyssey. Domowy 'Pong' ATARI miał bardziej precyzyjne sterowanie, ostrzejszy obraz i znacznie niższą cenę, a jednak po kilku prezentacjach spotkał się z zerowym zainteresowaniem. Z nieoczekiwaną pomocą przyszła Bushnellowi firma Sears Roebuck oferując pieniądze, reklamę i dystrybucję w zamian za prawa do domowej wersji gry - z takim wsparciem Bushnell mógł zwiększyć produkcję. Gra okazała się ogromnym sukcesem, przynosząc w 1975 r. ATARI obroty w wysokości 40 mln $ - aż 3 mln czystego zysku. 150 000 maszyn znalazło nabywców. Bushnell sobie nie załował, imprezując ile wlezie i wydając kasę na eleganckie bryki i drogie ciuchy.

Wraz z rozwojem mikroprocesorów gry arcade stawały się coraz bardziej złożone i stopniowo zyskiwały przewagę nad systemami domowymi. Pierwszą opartą o mikroprocesory grą ATARI był wyścigowy 'Sprint'. Do tej pory firma zasadniczo zajmowała się rozwiązaniami sprzętowymi, teraz zaś koniecznością stało się opracowywanie złożonego softu i wzrosło zapotrzebowanie na programistów.

Aby sprostać konkurencji i wymaganiom rynku, ATARI musiało się rozwijać. Do końca roku 1976 dwadzieścia różnych firm produkowało domowe platformy do gier. W odpowiedzi na pierwszy w pełni kolorowy system z wymiennymi kartridżami firmy Fairchild Camera, ATARI zaprezentowało prototyp konsoli o kodowej nazwie 'Stella' (od imienia kobiety z działu kadr). Była to stosunkowo niedroga i potężna maszyna, lecz jej produkcja na szeroką skalę była poza możliwościami ATARI i Bushnell postanowił znaleźć inwestora. Ten jednak odnalazł go sam. Manny Gerard z firmy Warner Communications złożył Bushnellowi ofertę, jednak nie inwestycji, a po prostu kupna firmy. Mimo początkowej niechęci dla tekiego rozwiązania, ekipa ATARI przystała na oferowane warunki. Tak więc w roku 1976 ATARI Inc. zostało sprzedane firmie Warner za 28 mln dolerów. Bushnell, nadal sprawujący funkcję prezesa, w końcu mógł o sobie powiedzieć, że jest milionerem, a 250$ inwestycji zwróciło się z nawiązką.

W roku 1977 ATARI (bazując na prototypie 'Stelli') wypuszcza pierwszy programowalny system do gier - Atari 2600 VCS (Video Computer System). Sprzęt umożliwiał



zabawę wielome grami na wymiennych kartridżach i okazał się ogromnym sukcesem - w ciągu roku wartość sprzedaży wyniosła 120 mln $. Patent był na tyle przełomowy, że stworzył nową gałąź przemysłu i model dystrybucji oprogramowania. Do 1979 r. ATARI stało się największym odbiorcą pamięci ROM. Prawdopodobnie łączne ilość sprzedanych nosników z grami dla Atari 2600 wyniosło około 150 mln sztuk.

Mimo sukcesu, dwuletnia współpraca Bushnella z Gerardem nie układała się najlepiej. Bushnell stracił wpływy i jak sam przyznał - nie pracowało mu się już tak dobrze, jak u siebie.



Gerard twierdził, że tamten otoczenie kierowanie firmą, zajmując się własnymi interesami. W rzeczywistości plany Bushnella stały w opozycji do zamierzań zarządu. Jednym z jego celów było zdatronizowanie z pomocą nowego komputera, Atari 800 - konkurencyjnej maszyny Apple II. Mocno bolała go świadomość, że na własne życzenie stracił sposobność zostania jednym z założycieli ATARI jednak stosowało niemądrą politykę, grożąc procesami każdej firmie, która planowała tworzyć programy dla A800 i zmuszając klientów do zakupu własnych produktów. W tym czasie Apple na lewo i prawo zachęcało wszystkich zainteresowanych współpracą.

Podejście firmy do gier wideo również nie dawało Bushnellowi spokoju. Radził on pozbycia się ogromnych zapasów Atari 2600 po cenach dumpingowych tłumacząc, że prawdziwy zysk pochodzić będzie z oprogramowania, lecz zarząd Warner ostro się sprzeciwił. "Przepychenki" trwały ciągle, Bushnell nie respektował żadnych obcych założań dotyczących "jego" firmy. Menny Gerard zaczął go naciskać, ale w rezultacie Bushnell przestał nawet odpowiadać na telefony. Gerard postanowił znaleźć kogoś na jego miejsce. Podczas nieobecności Bushnella wybór padł na Raya Kassara, który po latach często przywoływany będzie jako człowiek który wykończył ATARI. Był rok 1978. Konfrontacja zarządu, nowego szefa i Bushnella odbyła się na corocznym zebraniu w siedzibie głównej Warner. Zapytany o plany na przyszły rok (firma miała obroty rzędu 250 mln, ale zero zysków), Bushnell nie pozostawił na ATARI suchej nitki, negując każdą decyzję. Według niego firma powinna zrezygnować z podupadającej branży pinballi, obniżyć ceny A2600 i zmienić politykę dotyczącą A800. Zarzucał (słusznie zresztą) ATARI całkowity brak strategicznego myślenia i długoterminowego planowania na rzecz chwilowych zysków. Gerarda omal szlag nie trafił po zebraniu zasugerował więc Bushnellowi odejście z ATARI. Ten tak właśnie zrobił zabierając 1 mln w gotowce, 12 mln w akcjach (która Warner później odkupił), roczną pensję w wysokości 100 tysięcy i premie. Przez następne 7 lat nie mógł robić ATARI konkurencji.

W okolicach roku 1978 Amerykanie wydają na gry wideo ponad 200 mln $ rocznie. W roku 1981 kwota ta wynosi już 1 bilion $! ATARI zdominowało rynek gier w około 80% i jest najszybciej rozwijającą się firmą elektroniczną w Stanach.

W 1982 sprzedaż gier zawrotnie wzrosła. Obliczono, że ATARI generuje około połowę dochodu Warner. Nic jeszcze nie zapowiadało katastrofy. Sprzedano 20 mln Atari 2600, dostępne było ponad 1500 gier. Firmy takie jak Activision czy Epyx zbijały fortuny produkując kartridże dla 2800. Rynek gwałtownie się rozrasta, przynosząc rocznie 3 biliony dolarów. Rynek maszyn arcade ma się jeszcze



lepiej. 5-6 bln rocznie. Fascynacja grami przerasta wszelkie wyobrażenia - artykuł w "Time" z 82 r. podaje, że "gry takie jak Asteroids, Defender, Missile Command, Pac-Man czy Donkey Kong pochłonęły już 75 000 'człowieko-godzin' w samych Stanach". ATARI nadal odnosi sukcesy, pomimo ogromnej ilości kretyńskich decyzji kierownictwa - bazując tylko na histerycznej produkcji nowych kartridży i zalewaniu nimi rynku.

W 1983 wszystko się posypało - z 3 bln obrotu całej branży zrobiło się nagle 100 mln. ATARI mając "klapki na oczach" nadal produkuje miliony kartridży, doprowadzając do wykończania Warner - firma ogłosiła 283,4 mln strat w drugim kwartale 1983 (największa strata w historii firmy i trzecia wśród najbardziej pesymistycznych przewidywań na Wall Street). Jednocześnie z upadkiem ATARI zaczyna się potworne załamanie branży. Decyzje firmy są absurdalne. Wyprodukowano, a następnie zniszczono (bo gra okazała się strasznym crapem) prawie 6 mln kopii 'ET'. Po zakupie od Namco licencji do 'Pac-Man' ATARI wyprodukowało więcej kartridży, niż było graczy. Zapasy w magazynach były przeogromne, powodując obniżenie cen gier - ta warta 40$ schodziły w cenie 4$. Ilość sprzedanych egzemplarzy wzrosła, ale obroty stanowiły jedną dziesiątą tego jakie mogły być. Firma pogrążała się coraz bardziej. Rynek został zdruzgotany. Nowe tytuły dla platform domowych zasysają na całej linii, działając na korzyść maszyn arcada. Nic nie pozostało z dawnej świetności ATARI, firma tylko redukowała wydatki, kopiowała pomysły i nie proponowała żadnych nowych rozwiązań. W końcu stanęła na skraju bankructwa. W ciągu pierwszych dziewięciu miesięcy 1983 r. zanotowano straty 536 mln $. W lipcu 1983 roku Ray Kassar został wyleny. Na jego miejsca przyjęto Jima Morgana, nie znającego kompletnie branży dystrybutore papierosów. Z czterdziestu biur w Silicon Valley zrobiono 28. Przerwano większość projektów z wyjątkiem dziewięciu. Zwolniono 1/4 pracowników. W lipcu 1984 ze stanowiska wyleciał Morgan.

Nolan Bushnell obserwował upadek założonej przez siebie firmy z bólem w sercu - jego wizje dotyczące przyszłości ATARI rozsypały się w pył. Prawdę powiedziawszy w tym miejscu kończy się pewien rozdział w historii ATARI. Rozdział, w którym firma nie trwale zapisała się w dziejach

branzy, potwierdzając swój nieoceniony wkład w jej rozwój. Chociaż nie schodzi zupełnie ze sceny to z perspektywy czasu przekonaliśmy się, że wtedy właśnie ATARI odstąpiło rynek gier wideo na rzecz Nintendo, rynek komputerów zaś "przekazało" firmom Apple i IBM.

W roku 1984 oddział ATARI Inc., zajmujący się domowymi komputerami i grami wideo, wykupił Jack Tramiel, założyciel Commodore, za kwotę 240 mln $ w papierach wartościowych. Firma przyjęła nazwę ATARI Corporation. Tramiel nie był zainteresowany rynkiem automatów coin-op. Warner odsprzedał więc Atari Games (oddział przynoszący zyski) firmie Namco. Za porozumieniem, Atari Games mogło korzystając z marki robić wszystko z wyjątkiem sprzętu i programów bezpośrednio konkurujących z firmą Tramiela. Rezygnacja z Atari Games to poważny błąd Tramiela, gdyż odebrał możliwość łatwych konwersji z automatów na domowe konsole.

Rozpoczyna się kolejna seria wzlotów i upadków - pod inną nazwą i kierownictwem. Rok 1985 to okres ekspansji komputerów domowych ATARI wypuszcza modele 65XE/130XE na miejsce 800XL/800XL. Pojawia się linia ST, a w niej Atari 520ST, rewolucja wśród komputerów domowych. Znakiem szczególnym ATARI pod rządami Tramiela stają się nagminne zapowiedzi i promowanie produktów, które nigdy nie ujrzały światła dziennego.

Po roku 1985 ATARI funkcjonuje jako firma komputerowa, lecz w końcu decyduje się podjąć walkę o odzyskania części rynku, który już podniósł się po upadku m.in. dzięki ogromnemu sukcesowi, jakim był start konsoli NES. Firma ma spore zaległości, gdyż skupiając się na komputerach domowych, zupełnie pominęła gry wideo. Większość projektów skasowano lub odłożono w momencie przejęcia firmy przez Tramiela.

Pod koniec 1986 r., obawiając się większej zwłoki, odkurzono i przywrócono do łask modele 2600Jr., oraz 7800ProSystem. Sprzęt przepakowano i rozpoczęto produkcję jak największej ilości sztuk. Na święta sprzedano cały zapas. Nie tędy jednak wiodła droga do zwycięstwa - 7800 był systemem przestarzałym (3,5 roku) i nie był w stanie konkurować z NESem i Megadrive, a dodatkowo miał żałosną bibliotekę tytułów proponowanych przez ATARI. Kluczowym problemem był właśnie fakt braku wsparcia ze strony developerów, którzy skupili się na lepszych platformach.

Nie pomógł wypuszczony w 1987 r. XE Game System - przepaść między ATARI i liderami rynku zwiększała się. Do roku 1989 firma nie była żadnym zagrożeniem dla Segi i Nintendo. Nie pozostało nic innego, jak poświęcić uwagę komputerom linii ST/TT. W tym samym roku podczas Consumer Electronics Show, członek rodziny - Sam Tramiel (cięty jak mało kto ne Nintendo), zaszokował branżę, prezentując przenośną konsolę z kolorowym, podświetlanym wyświetlaczem LCD - Lynx. Nawet Nintendo nie ukrywało zachwytu.

W 1993 roku na rynku pojawił się ostatni oficjalny produkt ATARI - Jaguar, 64-bitowa konsola będąca ostatnią nadzieją na ponowne wejście na rynek i godne wkroczenie w nowy wiek. Do premiery solidnie się przygotowano, nie tylko poprzez zakup nowych technologii, ale również poprzez modernizację struktur firmy. Zapowiedziano wsparcie 150 developerów. Niestety mimo potencjału Jaguar nie okazał się tajną bronią ATARI. Zawiodły gry - głównie ich ilość i poza wyjątkami - zbyt niska jakość. Obiecani developerzy rozpłynęli się w powietrzu.

W 1996 roku ATARI łączy się z JTS - producentem stacji dyskow, który wnosi 50 mln $, ufając w zapewniane wsparcie dla Jaga i siłę marki. JTS zrezygnowało z układu w 1998 r. odsprzedając Hasbro Interactive za 5 mln wszelkie prawa i patenty ATARI.

W 1999 r. Hasbro zapowiada odświeżenie klasycznych tytułów ATARI (Pong, Missile Command) na konsole PSX oraz N64. Również odstępuje wszelkie prawa do Jaguara, umożliwiając działanie hobbystom i niezależnym twórcom gier. Będący w posiadaniu Midway oddział Atari Games zmienie nazwę na Midway West.

W 2001 Midway zamyka wszystkia projekty arcade oraz likwiduje Midway West, a tym samym ostatni oryginalny oddział ATARI (29 lat w trzech różnych firmach). Hesbro sprzedaje Hasbro Interactive firmie Infogrames, wraz z nazwą ATARI. Infogrames zapowiada użycie marki w promocji własnych tytułów na domowe platformy.

Z ATARI pozostało niewiele - logo i jakieś resztki praw własności. Logo promuje zresztą produkty innej firmy. Nie ma już siedziby przedsiębiorstwa, ani jego pracowników. Marka pewnie nawet szczególnie się nie kojarzy nowym pokoleniom Graczy. Nie ma zresztą co rozpaczać - zwyczajna kolej rzeczy. ATARI dało początek przemysłowi, który obecnie wart jest grube biliony dolarów rocznie. I definitywnie zeszło ze sceny. Tamto ATARI jest dzisiaj historią. [torbaj]

Kalendarium:

1972
Narodziny Atari

1973
Pong
Powstaje Kee Games

1974
Al Alcorn tworzy 'Home Pong'
Kee Games wypuszcza 'Tank'
Atari łączy się z Kee Games

1975
Prezentacja 'Home Ponga'

1976
Atari wchodzi w biznes pinballi
Stella
Jobs i Wozniak tworzą 'Breakout'
Atari kupione przez Warner Communications

1977
Premiera Atari VCS, 200$, 9 gier na starcie

1978
'Football' - arcade
Nolan Bushnell odchodzi z Atari
Ray Kassar obejmuje szefostwo

1979
Atari 400
Atari 800
Atari rezygnuje z pinballi
'Lunar Lander' - arcade
'Asteroids' - arcade

1980
'Space Invaders' - Atari VCS
'Adventure' - VCS, pierwszy "Easter Egg"
Battlezone - arcade

1981
'Asteroids' - VCS
'Tempest' - arcade

1982
Licencja 'Pac-Man' od Namco
'Pac-Man' - VCS
'E.T.' - VCS
'Earthworld' - VCS
Komputery Atari 1200XL, Atari 5200
Zmiana nazwy Atari VCS na Atari 2600

1983
"Crash"
Ray Kassar opuszcza Atari
Komputery 600XL, 800XL

1984
Jack Tramiel kupuje Atari

1985
Komputery 65XE, 130XE
Linia Atari ST

1986
Atari 7800 z grami 'Joust', 'Ms. Pac-Man', 'Asteroids Deluxe'

1987
XE Game System

1988
Atari Corp. oznajmia, że Nolan Bushnell będzie dostarczał gry dla VCS

1989
Atari Lynx

1990
Światowa premiera Lynxa

1991
Plotki o konsoli Panther

1992
Zapowiedź Jaguara

1993
Premiera Jaguara

1994
'Tempest 2000' - Jaguar

1995
CD-ROM dla Jaga

1996
Atari łączy się z JTS

1998
Hasbro Interactive wykupuje Atari

1999
Upublicznienie Jaga

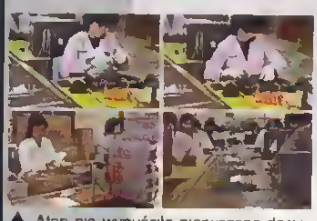
2001
Infogrames wykupuje Atari



▲ Za stworzenie tej niepozornie obecnie wyglądającej, domowej wersji Ponga odpowiadali Harold Lee, Bob Brown oraz Al Alcorn



▲ Pierwszy i ostatni produkt 'Atari Electronics Games' pojawił się w 1978 r. Gra polegała na dokładnym powtarzaniu sekwencji świateł i dźwięków

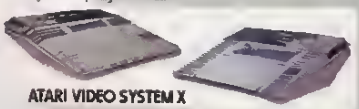


▲ Atari nie wypuściło pierwszego domowego systemu, ale ze to zapoczątkowało ich masową produkcję. W takich warunkach produkowano Atari 2600 aż do 1991r.



"He says he comes bearing gifts!"

▲ "Mówi, że przynosi prezenty". Opinia na temat Jacka Tramiela była często niepochlebna. Wszystko w interesach Tramiela było czarne albo białe. Nie tolerował kompromisów a biznes traktował jak wojnę - tak przynajmniej sam przyznawał.

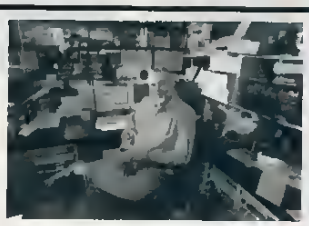


ATARI VIDEO SYSTEM X

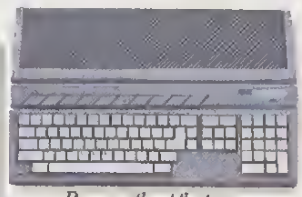
▲ Atari Video System X został ostatecznie wypuszczony jako model 5200 i był drugą domową platformą firmy. W 1982 r. był to najbardziej zaawansowany tego typu system na rynku - przynajmniej w myśl zasady 'większe znaczy lepsze'. Nie spotkał się jednak z pozytywnym przyjęciem.



▲ Jaguar Duo (Combo), pokazany w 1995 r. to obiekt wielu spekulacji. Jedni widzieli w nim ściemę na konto Jaguara 2, inni - prototyp Jaga z wbudowanym CD.



▲ Nolan Bushnell - założyciel Atari nabrał trochę lat, lecz nadal lubi się otaczać przedmiotami rodem z "prehistorycznych" garazy.



Power without the price.

▲ Linie komputerów osobistych ST miała być gwarantem sukcesu firmy i faktycznie pomogła Atari stanąć na nogach.



▲ System VR dla Jaguara stworzony przez Virtuality Inc. nigdy nie ujrzał światła dziennego. Ambitne plany Atari dotyczące tego produktu zakończyły się na przystosowaniu jednej gry (Missile Command 2000) i produkt odłożono na półkę.

"Ja jestem Alfa i Omega, początek i koniec!"

Uwaga! Spojlery

esencja XENOGEARS w pigułce

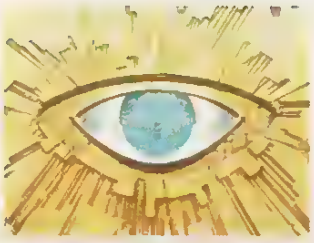
Przez pogrążoną w ciemnościach pustce kosmosu mknie gigantyczny statek kosmiczny. Spokój emigrantów zakłóca nagły i niespodziewany alarm. Od tego momentu wydarzenia toczą się błyskawicznie i zanim ktokolwiek jest w stanie zareagować, "coś" przejmuje kontrolę nad Eldridge. Załoga probuje się ewakuować, ale macierzysty statek ze pomocą działek SAM niszczy mknące kapsuły ratunkowe. Kapitan postanawia uruchomić system autodestrukcji. Następuje wybuch i kosmolot, niczym spadająca gwiazda, rozbija się na pobliskiej planecie. Wzburzone fale morza uderzają o plażę, kiedy zrodzona z płonących zgliszczy piękna kobieta



spogląda na zachmurzone niebo. Jej długie włosy powiewają na wietrze, a w oczach widzimy blask wschodzącego słońca. Rozpoczyna się ten szczególny dzień, kiedy bóg zstąpił z niebios na ziemię.

Początek XX wieku. Kolejny, rutynowy dzień w pracy archeologów przynosi niezwykłe odkrycie. Osłupiali naukowcy spoglądają na monolityczny obiekt, który wylania się z morskich odmętów. Nieświadomi prawdziwej natury monolitu, ludzie wykorzystują go do rożnych celów. Mijają stulecia i w końcu ludzka cywilizacja osiąga szczytowy okres rozwoju technologicznego. Rozwiązano wiele problemów, ale pojawił się nowy - stale wzrastające przeludnienie. Ludzkość musi szukać ratunku w gwiazdach, kolonizując inne światy. Rozpoczyna się budowa ogromnego statku międzyplanetarnego, a równocześnie najwybitniejsze umysły świata zostają zaangażowane w projekt DEM, w razultacie którego powstał system Deus. Jest to sztuczne, inteligentna forma życia, które potrafi przekształcić martwą planetę w sprzyjający ludziom ekosystem, a w razie potrzeby może służyć również jako broń. Deus zostaje wyposażony w specjalny program o nazwie Persona, który w razie zniszczeń umożliwia mu odbudowę, tworząc biologiczne części zamienne. Wszystko to wymagało ogromnej mocy zasilającej, więc jako serce systemu wykorzystano Zohar, który zdolny był emitować nieskończone ilości energii.

Tysiące kolonistów wyrusza na pokładzie Eldridge w nieznane, z nadzieją na lepszą przyszłość, nie przeczuwając nadchodzącej tragedii.



Kiedy znajdują się już prawie u celu podróży, dochodzi do strasznego incydentu. Deus budzi się do życia i zaczyne działać zupełnie niezależnie. Pobudzony Zohar emituje tak dużą ilość energii, że otwiera się połączenie pomiędzy naszym wszechświatem, a wyższym wymiarem i przez przypadek zamieszkująca go "falowa egzystencja" zostaje przyciągnięta do naszego wszechświata i uwięziona wewnątrz monolitu. Deus zaczyna stapiać się ze statkiem i szybko przejmuje nad nim całkowitą kontrolę. Kiedy trwa gorączkowa ewakuacja, mały chłopczyk o imieniu Abel gubi się w



tłumie i przypadkowo trafia w pobliże Zohara. Falowe egzystencja wyczuwa smutek chłopca i nawiązuje z nim mentalny kontakt. Abel przekazuje istocie swój lęk i tęsknotę za utraconą matką, równocześnie wchłaniając produkowaną przez nią energię. W tym samym czasie kontakt z egzystencją nawiązuje też sam Deus, który w końcu swobodnie korzysta z mocy Zohara. Następuje eksplozja i szczątki statku spadają na sąsiednią planetę. Z katastrofy wychodzi cało jedynie chłopiec, chroniony przez moc monolitu. Deus, mimo poważnych uszkodzeń, nadal funkcjonuje. Wzmocniony przez kontakt ze świetlistym bytem rozpoczyna proces odbudowy swojej potęgi. Uruchamia program Persona i stwarza pierwszą kobietę, Matkę (jest to fioletowo-włosa piękność, którą widzimy w intro XENOGEARS). Daje ona życie



pierwszym ludziom. Imperatorowi Kainowi i wielkiej radzie, znanej jako Gazel Ministry, a następnie wydaje na świat dwie repliki samej siebie. Miang jest strażniczką pilnującą, by ewolucja rodzaju ludzkiego przebiegała we właściwą stronę (czyli do chwili ponownego przebudzenia Deusa). Elly powstała pod wpływem mocy felowej egzystencji, jest matką dbającą o los rodzaju ludzkiego i opiekunką "kontaktu". Na skutek ingerencji Deusa, wszystkie kobiety mają zapisany w DNA program Persona. Kiedy narodziła się pierwsze Miang, rozpoczął się trwający w nieskończoność cykl jej odrodzeń. Kiedy umiera ciało strażniczki, jej świadomość jest przenoszona do innego kobiecego ciała, a „intruzka" przejmuje całkowitą kontrolę nad "naczyniem" (ten los spotkał matkę Fei'e, Karen). Abel i Elly mają w sobie cząstkę mocy "egzystencji", co daje im możliwość transmigracji, czyli przejścia duszy w nowe ciało, ze pośrednictwem Zohara. Między dwójką bohaterów szybko nawiązuje się głębsze uczucie, jednak wkrótce potem para ginie, zamordowana przez Caina i jego rodzinę.

Epizod III sagi XENO rozgrywa się 4000 lat przed wydarzeniami z XENOGEARS, w okresie znanym, jako era Zeboim. Ludzkość osiągnęła wtedy wysoki poziom rozwoju technologicznego, a cywilizacja bardzo przypomina nasz świat z końca XX wieku. Stosowanie broni jądrowej przyniosło za sobą straszliwe konsekwencje, gdyż szkodliwa radiacja skróciła średnią długość życia i spowodowała bezpłodność u większości kobiet. Rodzaj ludzki był słaby, a chore ciała nieodpowiednie, żeby stać się w przyszłości częścią boga. Miang postanowiła oczyścić świat z "wadliwych elementów" i zaczęła manipulować politykami (z filmików wynika, że mogła być "pierwszą damą" u boku prezydenta), w rezultacie czego doprowadziła do wojny nuklearnej, przez co życie straciło ponad 95% populacji(...). W erze Zeboim pojawia się kolejne wcielenie Abla, który tu nazywa się Kim, jest znanym naukowcem, zajmującym się technologią nanomaszyn. Kiedy odkrywa, że jego żona Elly(!) nie może



mieć dzieci, poświęca się badaniom nad stworzeniem doskonałej istoty, w rezultacie których powstaje Emeralda.

Do laboratorium wdzierają się żołnierze, a Kim i Elly poświęcają życie, żeby ocalić swoje "dziecko". Po kilku tysiącach lat do tego samego laboratorium trafi Fei, który przebudzi dziewczynkę z trwającego wieki snu...

500 lat przed narodzeniem Fei'e na terenie Aveh i Kislev istniało ogromne imperium Nimrod. W tych czasach powstaje latające miasto Solans i konkurujący z nim Shevet. Ze zgodą ówczesnego króla Nimrod utworzono zakon Nisan, jednak dobrotliwy władca w końcu umiera i jego następca z zazdrością spogląda na rosnącą potęgę nowej religii. Postanawia wygnać ich z kraju i wyznawcy kultu pod przewodnictwem Sophii przenoszą się na daleką północ. Zły król wysyła tam swego



sługę o imieniu Krallan, który ma zamordować przywódczynię "sekty". Mężczyzna nie potrafi jednak



podnieść ręki na emanującą dobrocią matkę Nisan i zauroczony jej osobą postanawia dołączyć do zakonu. Szybko staje się kapitanem straży. Krellan jest też utalentowanym naukowcem i kiedy w ruinach Zeboim odnajduje informacje na temat technologii nanomaszyn, szybko ją opanowuje i wykorzystuje, żeby stworzyć silną armię, zdolną chronić interesów Nisan. Abel w tej epoce powrece jako utalentowany malarz Lacan, którego zadaniem jest namalowanie portretu Wielkiej Matki. Podczas wielu godzin spędzonych razem dużo rozmawiają i rodzi się między nimi uczucie, jednak rozkwitający romans przerywa niespodziewana wojna z Soleris. Przywódcy miasta żądają wydania Sophii, a Wielka Matka, nie chcąc dopuścić do rozlewu krwi, wsiada na pokład swojego statku i w samobójczym locie poświęca własne życie. W swoich ostatnich słowach prosi Lacana, żeby żył, niezależnie od wszystkiego co się wydarzy. Mężczyzne pogrąża się w szaleństwie i nie może sobie wybaczyć, że pozwolił ukochanej zginąć. Ze namową Mianq (Persona cały czas krąży między ludźmi, sprytnie nimi manipulując) rozpoczyna poszukiwania "legendarnej mocy" i odnajduje zegrzebany w podziemnej jaskini Zohar. Próbuje nawiązać kontakt z egzystencją, ale zostaje odrzucony i przemienia się w Grahfa. Upiorna istota od tego czasu wędruje po świecie, reetizując swoje pragnienie zdobycia "najwyższej potęgi". "Będę żył aż do końca tego świata, a kiedy znudzi mi się czekanie, zniszczę go własnymi rękoma!" - mówi Grehf/Lacan, który z nieudanego kontaktu ze świetlistym bytem wynosi świadomą umiejętność transmigracji do innego ciała. W ten sposób spełnia obietnicę daną Sophii i jego egzystencja trwa, nie mając końca.

Krellan nie potrafi pogodzić się z tym, że Bóg pozwala niewinnym ludziom na przedwczesną śmierć. Tak naprawdę zywił on do Sophii głębokie uczucie, które jednak akrywał widząc, za jego wybrenka kocha młodego malerza. Kierowany głębokim poczuciem krzywdy postanawia SAM stworzyć Boga. Odchodzi z Nisan i po pewnym czasia sprzymierza się z Solaris, gdzie rozpoczyna swoje zbrodnicze eksperymenty z wykorzystaniem nanomaszyn. Tworzy wtedy Ilmitery, blokadę genetyczną, która zagłuszo wśród zamieszkujących powierzchnię planety ludzi nadprzyrodzone umiejętności (muscie wiedzieć, ze dzięki obaconości Zohara ludzie mogli korzystać z paranormalnych mocy Ether). Kiedy Grahf morduje członków rady Gazel, Krellan przenosi ich świadomość do wnętrza komputera, gdzie od tego czasu egzystują pod postacią programów i kierują Solaris. Naukowiec wie, ze będą mu jeezcze potrzebni.

Nastaje rok 9999. Wojna pomiędzy Impenum Kislev a pustynnym państwem Aveh wkracza w decydującą fazę. Przyczynia się do tago zeskakujące odkrycie gigantycznych robotów o humanoidalnych kształtach, zakopanych w predewnych ruinach. Akcja przenosi się do małej, umiejscowionej na obrzezach wioski Lahan. Poznajemy tam osiemnastolatka o imieniu Fei,



którego przeszłość spowijają mroki tajemnicy. Przez trzy lata, od kiedy przyniósł go do wioski nieznany mężczyzna w masce, społaczeństwo zaakceptowało i polubiło obcego młodzieńca. W miasteczku trwają właśnie przygotowenie do radosnego dnia zaślubin dwójki młodych kochanków, kiedy nagle spokój mąci zaskakujące wydarzenie. Grupa robotów atakuje miasto i rozpętuje prawdziwe piekło. Ludzie są bezradni i w żaden sposób nie mogą powstrzymać potężnych maszyn, niezczących ich domy. Kiedy Fei spostrzega samotnie stojącago na uboczu Geara, kierowany impulsam wsieda do środka. Ku zaskoczeniu wszystkich, bez problemu pilotuje stelowego olbrzyma i stawia opór najeźdźcom. Kiedy na jego oczach ginia przyjaciel, Fei wpada w szał i wyzwala destrukcyjną moc, która UNICESTWIA całą wioskę w ogromnym wybuchu niszczącej energii. Gdy wraca mu przytomność, spogląda juz tylko na dymiąca zgliszcze..

Fei to syn Karen i Kahna Wongow. Z racji tego, ze ojciec często bywał poza domem, dzieckiem zajmowała się głównie matka. Mieng wyczuwa drzemiący w chłopcu potencjał i przejmuje ciało Karen, żeby wprowadzić w życie swój kolejny plan. Zabiera chłopca do Solans, gdzie razem z Krelianem przeprowadzają na nim szereg bolesnych eksperymentów, by udowodnić, czy jest on prawdziwym "kontaktem". Chłopiec poddany długotrwałemu cierpieniu tłumi w sobie wszystkie emocje i w pewnym momencia jego osobowość rozszczepia się na dwie części. Kiedy "Tchorz" to jego wyjściowa nature, ID raprazentuje całą złość i agrasje, jaka od dawna eię w nim zbierała. Nową osobowością kieruje niepohamowana ządza niszczenia i ogromna nienawiść. Emanująca od niezwykłego chłopca energie zwabie Grahfa, który zeskoczony epoatrzega, że ma przed sobą replikę samego siebie. Kiedy postanewie przejąć ciało Fei'a, w obronie syna staja Kahn i dochodzi do walki. Wyprowadzony z równowagi Fei treci nad sobą kontrolę i uwelnia agresywną energię, którą zwreca przeciwko samemu sobie. W ostatniej chwili ratuje go matka, która własnym ciałem chroni syna przed śmiertelnym promieniem. Cierpienie spowodowane widokiem umierającej matki uwalnia ostatecznie ID, który staje się dominującą częścią osobowości i odchodzi razem z Grahfem, oddając się pasji niszczenia. Kahn odnajduje złowieszczy duet i po raz kolejny staje do walki o syna, tym razem wychodząc z pojedynku zwycięsko. Za pomocą hipnozy pieczętuje ID i wszystkie wspomnienie chłopca z poprzedniego życia. Ostatkiem sił prowadzi chłopca



do małej wioski Lahan, gdzie go pozostewia pod opieką mieszkeńców i odchodzi, czując jak rosnąca w nim świadomość przejmuje powoli kontrolę..

Wygnany przez ocelełych z tragedii mieszkańców, Fei spotyke w pobliskim lesie kobietę o imieniu Elly. Zaprzyjaźniają się i Wong zwierza się jej z wydarzeń ostatnich dni. Nie wie, że dziewczyna pilotowałe jednego z obcych gearów, która zaatakowały Lahan. Elly czuje się winna i odchodzi pod osłoną nocy. Fei w końcu trafia ne pustynię, gdzia spotyka się z Grahfam, który zdradza mu, za to on wysłał Geary do wioski by obudzić "drzemiącą w chłopcu moc". Zameskowany mężczyzna odchodzi a bohaterowie zostają schwytani przez wojsko. Podczas transportu więźniów dochodzi do niespodziewenego ataku. Pustynni piraci pod przewodnictwem Bart'a przejmują pojezd i wyswabadzają bohaterów. Okazuje się, że Bart jest prawowitym następcą tronu Aveh, który w chwili obecnej jest w rękach uzurpatora. Fei postenawie pomóc młodemu księciu w walce o odzyskanie władzy i wspólnie podejmują próbę jej przejęcia. Ku zaskoczeniu wszystkich do walki włączają się geery z Solans, w tym pilotująca jednego z nich Elly. Dziewczyna jest pod wpływem silnego narkotyku i atakuje Fei'a, któramu ostatacznie udaje się ją uspokoić, jednak dziewczyna dacyduje się wrócić do swoich. Trwa szturm na pałac i wszystko zdaja się iść dobrze, dopóki nie pojawia się Grahf, który obdarza jednago z edwersarzy swoją "mocą" i ten z powodzeniem rozbija starania pertyzentów. Bart zostaje schwytany i prześladowcy wydają się triumfować, kiedy na niebie pojawia się tajemniczy, czerwony Geer. Rozpętuja się prawdziwe piekło, a szalony robot dokonuje ogromnych zniszczeń nie oszczędzając zadnej ze stron.

W świecie XENOGEARS szeroko rozpowszachnione jest religia Ethos, która nasuwa nieodparte ekojarzenia z neszą wiarą chrześcijańską. Jak się okazuje, jest to organizacja zła, która została założona przez Solans, by manipulować ludźmi. Sprytni klerycy mają jednak swój własny plan i chcą przeciwstawić się powietrznemu miastu, korzystając z odnalezionej w ruinach Zeboim technologii. Płacą za to wysoką cenę, gdyz zostają wymordowani przez żołnierzy Solans(..) Okazuje się, że prawdziwym władcą Soleris jest Krelian, który manipuluje zarówno radą Gazel, jak i żyjącym od 10 000 lat imperatorem Cainem. Gazel wykorzystują swoją moc, żeby przyzwać Mahanon, legendarny "raj". Okazuje się, ze w rzeczywistości jest to część Eldridge, gdzie znajduje się "Drzewo Razaela", gigantyczny superkomputer, który zawiera tajemnice przeszłości i wyjaśnia, czym naprawdę jest Deus. Krellen zdobywa wszystkie potrzebne mu informacje i nadchodzi długo oczekiwane chwila, kiedy tragiczne przeznaczenie ludzkości wreszcie się wypełni...

Los ludzkości wydaje się być przesądzony, każdy spełniający odpowiednie warunki człowiek ulega groteskowej mutacji, by etać się częścią boga. Stworzone przez potwora "anioły" zbierają przemienione ciałe i zenoszą je prosto do Merkavy, zbudowanej



przez Krellane arki, w której spoczywa odradzający się bóg. Aktualne ciało Mieng umiera i nadchodzi chwila, kiedy strażniczka i matka na powrót stają się jednością. Przemienione Elly staje się częścią Deus'a. Z pomocą Shevat bohaterowie przeprowadzają atak na Merkave, atarając się powstrzymać bieg wydarzeń. Kiedy statek uderza o powierzchnię ziemi, wylewa się z niego Deus, który w końcu przybiera swoją ostateczną formę. Gigantyczna fala uderzeniowa przelatuje przez planetę, unicestwiając wszystko na swojej drodze - rozpoczyna się proces, który doprowadzi wszystko do pierwotnego stanu nicości..

Kiedy Fei znajduja się w atanie uśpienia, przed oczami przewijają się mu wspomnienie z poprzednich transmigracji. Uwalnia się z więzienia i wyrusze do ośnieżonej jaskini, gdzie znajduje się ukryty od tysięcy lat Zohar. Gigantyczny monolit spoczywał tam od czasu katastrofy, kiedy odłączył się od Deus'a. Bohater odnejduje tam ciało kobiety, ktora dała początek temu światu, prawdziwej matki ludzkości. Fei



nie chca dłużej uciekać i czuje się gotowy, żeby zeakceptować swoją ciemną stronę i odbywe swoją ostateczną konfrontację z ID. Chłopek przyjmuje całą gorycz, smutek, żal i ból, jeki wcześniej odrzucił i wszystkie jego osobowości na powrót stepiają się w jedną. Po raz ostatni spotyka się z Grahfem i okazuje się, ze "poszukiwacz mocy" przed laty przejął ciało jego ojca. Fei nawiązuje kontakt z falową agzystencją i dowiaduje się, że tylko pokonanie Deus'a moze przynieść istocie wolność. Kiedy Deus zaczyna absorbować Zoher, Fei ratuje się dzięki pomocy Grahfa, który "kupuje mu" trochę czasu, by zdążył uciec. Po udanym kontakcie z wyższym bytem, Gear ulaga przamianie i powstaje Xenogaars, ostateczna broń przeciwko niegodziwemu bogu.

Fei z pomocą Xenogears pokonuja w koncu potwora, jednak nagle z wnętrza Deus'a zaczynają wydobywać się niewykończone zasoby energii. Falowa egzystencja jast wolna od swojej cielesnej formy i moze wrócić do swojego wymiaru, jednak towarzyszący temu proces zagraze istnieniu całej planety. Nagle szczątki Daus'e unoszą się w powietrze i lacą w kierunku atmosfery. To Elly, która jest częścią potwora, chce ponownia poświęcić życie i uratować bliskich. Tym razam jednak Fei nie pozwoli jej zginąć, rusza w pogoń i zostaje wessany przez powstały w przestrzeni wir. Budzi się w tunelu między wymiarami, gdzie pokonuje ostatecznie Miang i odnajduje uśpioną Elly. Wszystko zaczyne się rozpadać, a zakochanych ratuje Krellan. Mężczyzna żałuja swoich występków i postanawia zjednoczyć się z Bogiem. Zaprowadza bohaterów do wyjścia, a sam przemienia się w anioła i rusza wypełnic swoje przeznaczanie. Cykl odrodzeń zostaja przerwany, ludzkość uwalnia się od władzy fałszywago boga, a Fei i Elly w końcu odnajdują upragniona szczęścia [mazzi]

Na graniu świat się nie kończy...

Opening Theme

Uprzedzam i od razu wyjasniam - tytuł ponizszego tekstu jest przewrotny i chociaż nie będzie on dotyczył bezpośrednio gier wideo, to ma z nimi wiele wspólnego. Wbrew pozorom nie zamierzam bowiem zasarwować rozprawki moralizatorskiej pt. "Jak gry i konsole zniszczyły moją młodość, odcinając od realnego świata". Postaram się natomiast opisać pragnienia i marzenia zapewne wielu greczy, przybliżając chociaż część najpopularniejszych na "zgniłym zechodzie" gadzetów i produktow komercyjno-reklamowych, tworzonych na podstawie gier lub dotyczących tego szerokiego uniwersum. Sposoby pozyskania takowych dóbr z zegranicy (oraz ceny) opiszę w końcowej części tekstu, w kolejnych akapitach, natomiast skupiając się na polskich realiach.

Graj ślepy Cyganie...

Chyba pierwsza co przychodzi do głowy, myśląc o produktach pośrednio związanych z grami to OST, co mozna rozszyfrować jako Original (czasami Official) Soundtrack. Kazda gra (a na pewno 99,9% z nich) posiada jakiś soundtrack, czyli ścieżkę dźwiękową towarzyszącą rozgrywce, ekranom menu, scenkom przerywnikowym itd - jednak nie wszystkie one ukazują się jako oficjalne wydawnictwa, mozliwe do kupienia w postaci Audio-CD, czyli zwykłej, muzycznej płyty kompaktowej. Jeżeli jednak tak się dzieje, oznacza to (czytając między wierszami), ze producent/wydawca gry postanowił zarobić jeszcze trochę kasy na swoim tytule, wrzucając na rynek zaczerpniętą z niego (i często rozszerzoną w stosunku do oryginału) muzę. Śmiało można stwierdzić, ze istnieje wiele takowych produkcji z "naszego poletka", które swym profesjonalizmem zarowno pod względem wykonania jak i jakości dorownują - a czasemi i przewyższają - analogiczne produkcje przemysłu filmowego. Kto słyzał ścieżki dźwiękowe chociazby z FINAL FANTASY, MGS2, HALO czy którykolwiek OST z MEDAL OF HONOR ten wie o czym mowa. a to tylko nieliczni przedstawiciele szerokiej masy. Juz dawno tez zabrakło palców aby wyliczyć gry, które do tworzenie ściazki dźwiękowej wykorzystały całe orkiestry, najczęściaj jeszcze z towarzyszącymi chórami - ostatnie najgłośniejsze to np. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE, HITMAN 2 czy nadchodzący TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS, "umuzykalniony" przez Londyńską Orkiestrę Symfoniczną. Cieszy równiez to, ze twórcy tych produkcji sięgają po coraz nowsze i lepsze rozwiązania, aby przyciągnąć klienta. Przykładem moze być chociazby OST z DEVIL MAY CRY zwane "Sacred Heart", które ukazało się (niestety tylko w Japonii) na płycie DVD, zawierając 21 utworów muzycznych (w Dolby Digital 2.0) oraz wszystkie trailery, zwiastuny i spoty TV jakie towarzyszyły grze przed premierą. OK, wszystko ładnie i pięknie, ale co Polek ma z tego w kraju? Tym razem rzeczywistosc jest brutalna - niewiele... Pamiętam jak zbierałem szczękę z wrazanie w pewnym sklepie muzycznym w swym mieście, gdy parę juz dobrych lat temu dostrzegłem na półce CD pt. "Tha Sound of Gran Turismo" (płyta zawiera rockowa kawałki z GT na PSX), a jeszcze szczęśliwszy był pan sprzedawca gdy dokonałem zakupu, bo nie wierzył, ze kiedykolwiek to upłynni). Co jakiś czas pojawiają się jeskółki niby zwiastujące zmianę sytuacji (vide ostatnio wydany OST z GTA: VICE CITY), jednak nie oszukuj się - tymi wydawnictwami w naszym kraju rządzi jedna zasada. Jeśli płyta ukazała się w duzej, światowej wytwórni, która ma swojego przedstawiciela u nas (SOFGT - EMI, GTA - SONY itd.), jest szensa, ze prędzej czy później trafisz na nią w jakimś sklepie w cenie zwykłej płyty CD. Jeśli nie - sorry, mission failed. Wtedy pozostaje tylko uciec się do potęgi internatu i wynalazku zwanego mp3 lub zainwestowac w - często kosztowny - import.

G.I. Joe czy He-Men? Bueeee. Coraz prężniej na światowych rynkach produktow "okołogrowych" (i to od dłuższego czasu) radzą sobie wszelakie figurki, maskotki itp podobizny bohatarów gier. Nie starałem się nawet dociec, kto i kiedy zapoczątkował tą gałąź przemysłu zabawkarskiego, wazne jednak, ze ma się ona coraz lapiej, a wypuszczane na rynek produkty są coraz wyższej jakości (co dla mnie akurat - w przypadku figurek - oznacza stopień podobieństwa do oryginalnej postaci). Nowe czesy, nowe technologie, nowa jakość - w cień odeszła "plastikowa tendeta" sprzed lat (równiez wtedy napływająca z zagranicy, najczęściej Niemiec i Anglii), tylko z grubsza podobna do swych rzeczywistych odpowiedników (co ciekawe, wiele z tych staroci jest teraz unikatami poszukiwanymi przez kolekcjonerów, gdyz np. były pierwszymi w historii figurkami danej postaci). Współczesne produkty nie tylko mogą być prawie w 100% wierna oryginałom w kazdym detalu (do czego czasami zobowiązują umowy licencyjne), ale równiez stopień ich skomplikowania, ruchomych punktów oraz ilość dodatkowego wyposazenia często przyprawiają o ból głowy. Prym w temacie "wierności" wiedzie amerykańskie firma MCFARLANE TOYS, która moze być znane chociazby za swych figurkowych serii z MGS, MGS2 oraz ONIMUSHA 2 (a sam Todd McFarlane - główny boss firmy - jest twórcą Spawna i jego wszelkich mutacji). Idealne wykonanie postaci (łącznie z kolorystyką stroju) to juz ich standard, ale czy wiesz, ze np. miniaturowy Socom Snake'a ma odłączany tłumik, Stinger posiada mechanizm sprężynowy i wystrzeliwuje mini-rakietę, a Fortune ma zdejmowane okulary przeciwsłoneczne? Podobnych przykładów mozna by mnozyć, a to, ze kazda z podręcznych broni ma swoją kaburę, a kilka figurek wymienne części ciała, to dla McFT normalka (np. głowa Ninja z MGS z otwartą/zamkniętą maską, ręka z elektro-gunem/mieczem, głowe Raidena w masce do pływania/bez maski itd.). Transformacje takiego czy innego panteonu postaci w serię figurek jest, jak juz wspomniałem, obwarowana umową licencyjną z producentem/wydawcą gry. Niektórzy udzielają wyłączności na swoje tytuły, inni wolą nie wiązać swych bohaterów tylko z jednym wykonawcą zabawek. Tym samym oczywiste jest, ze produkty róznych firm róznią się znacząco między sobą - nie wszystkim zalezy na megawysokiej szczegółowosci wykonania czy bogactwie akcesoriów - wystercze im tzw. poziom standardowy i satysfakcja z dostarczenia oczekującym graczom ich ukochanego bohatera w prawdziwym, namacalnym trójwymiarze. Poza tym istnieją charakterystyczne typy figurek, często związane np. z tradycją czy stylem danej firmy i niezaleznie od przedstawianych postaci ich forma nie moze odbiegać od przyjętej normy - np. tzw. Kubrick Figuras przypominają chłopkow z klocków Lego, a z kolai style Western Vinyl czy Asian Vinyl (nalezące do bogatej rodziny zwanej Designer Action Figurea) to postacie przerysowana, karykaturalna. Tak czy inaczej służy to jednemu - ukochani boheterowie gier epoglądają na Ciebie juz nie tylko z płaskiego ekranu TV, ale takze z półki czy biurka, są "obok Ciebie". Jeśli chodzi o ich rozmiary, to zakres jest dość szeroki bo od kilku do 40 cm. Musisz takza wiedzieć, ze niektóre firmy uatrakcyjniają swe postacie wbudowując w nie np. chipy dźwiękowe odgrywające sample z gry czy krótkie wypowiedzi charakterystyczne dla danej postaci lub dodając mozliwości ruchu, mini-mechanizmy: wystrzał z broni, machnięcie ręką z mieczem itp. Do tej pory na rynek (oprócz wszystkich wyżej wymienionych) trafiły postacie m.in. z kilku serii: FF, RESIDENT EVIL, QUAKE'A, TEKKENA, TOMB RAIDERA SSX TRICKY, SOUL REAVERA, VIRTUA FIGHTER 4, GHOST IN THE SHELL, PERFECT DARK, ZELDY, METROIDA, PIKMINA, CRAZY TAXI, JET SET RADIO FUTURE, LUIGI'S MANSION, SONICA, C&C, CELL DAMAGE, HALO, DEVIL MAY CRY, MONKEY BALL, LEGEND OF DRAGOON, OMEGA BOOST, TWISTED METAL BLACK, MORTAL KOMBAT, WARCRAFTA, DRAGON'S LAIR, DUKE NUKEM, KINGDOM HEARTS, UT i wielu innych, a MCFARLANE TOYS wzięło się właśnie za SOUL CALIBUR 2 - premiera zestawu (6 szt.) odbędzie się w USA latem tego roku. Do tej samej kategorii produktów zeliczyć równiez mozna popularna zwłaszcza w Japonii lalki-maskotki, przypominające nasze "pluszaki" - Crash Bandicoot czy Perappa the Rapper jako miękkie "przytulanki" są tam tak samo naturalne jak u nas Teletubisia... Niestety - sprawa dostępności tych cacuszek w naszej ojczyznie ma się jeszcze gorzej, niz w przypadku OST. Tutaj oficjalnia nie uświadczysz nawet tzw. rodzynków - pozostaje nam polowanie na aukcjach (Allegro), nękanie sklepow z grami (od czasu do czasu próbują "ugryźć" ten temat) lub prywatny import (ew. zachodnie aukcje).

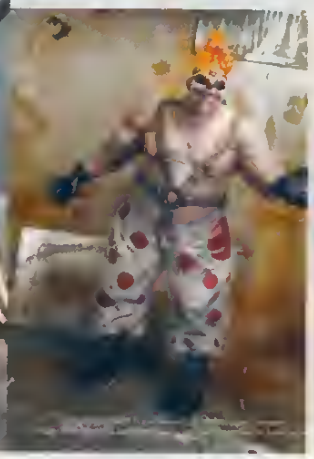
Poczytaj mi mamo ...

O ile jeszcze płyty z muzyką z gier czy zabawki na nich wzorowane miałyby szanse powodzenia (czyt. zbytu) w naszym kraju, o tyle następny temat widziałbym w czarnych kolorach i nikt nawet nie próbuja przenieść go na nasz grunt. Mowa o wszelkich albumach i innych wydawnictwach książkowych na temat gier, które coraz raźniej radzą sobie na róznych zachodnich rynkach (ofkoz najlepiej i najszerzej reprezentowane są u skośnookich). Po raz pierwszy zainteresowałem się tym tamatem kilka lat







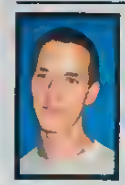




temu, przy okazji jednej pozycji (za którą poszły następne) - "The Art of Metal Geer Solid" Specjalna wydawnictwo ukazujące kulisy i zdradzające sekrety produkcji tej kultowej już pozycji na PSX dziesiątki szkiców, zdjęć, płenów, scenopisów i projektów Wszystko okraszone bogatymi komentarzami twórców i oczywiście masą niesamowitych ertów genialnego plastyke z ekipy KDNAMI - Yoji Shinkawa (designer postaci MGS/MGS2/ZOE itd.) Przy okazji MGS2 ukazała się analogiczna pozycja dotycząca tej gry, plus druga "MGS2 The making", potem wydane także razem w zestawie zwenym "MGS2 METAL WORKS". Również "Xenosaga Design Diery" zawiera zdjęcia, szkice i arty z procesu powstewania tej głośnej RPG-owej kontynuacji Ukazujące się coraz częściej i gęściej książki odkrywająca kulisy tworzenia nejwiększych gier stają się w Japonii tak normalne, jak u nas kolejne komiksy o Batmanie w kioskach Jednym z głośniejszych wydawnictw tego typu ostatnimi czasy jest "VF4 Red Book" czyli bogato okraszony zdjęciami obszerny opis bohaterów, ich histori, ciosów, combosów i wszelakich mozliwych zagrań dla kazdej z postaci 'Virtue Fighter 4" - prawdziwa biblia dla



fanów (pod warunkiem znajomości j japońskiego) Niektóre z albumow funkcjonują na rynku samodzielnie, inne są częścią np specjalnego wydanie gry Jednym z najświeższych przykładow jest japońskie "ZOE2 Anubis Limited Edition", w którym znejdują się aż dwie książkowe pozycje - pierwsza w stylu MGS-owego "Art of ...", a druga - "Anubis Chronicle" - to cos w rodzaju noweli, opowiadenie poszerzającego wydarzenia przedstewione w fabula gry Do opisywanej kategoril zaliczyc mozna takze popularne na zachodzie (począwszy od Niemiec) książkowe solucje do większych gier, zwane 'Official Strategy Guide", zawierające dokładne opisy wszystkich lokacji, zagadek, sytuacji i sekretow, okraszone licznymi zdjęciami i mapami Nam niestety muszą wystarczyć obecne ne rynku czasopisma o temetyce konsolowej oraz okezyjnie wydawane przez nia poradniki z bogatszymi opisami - cena rynkowa opisywenych powyzej "oficjalnych przewodników" byłaby zbyt duza, jak na nasze warunki i kieszenie polskich graczy (biorąc pod uwagę ze dotyczy tylko jednej gry), poze tym wielu "specjalistów" wciąz uważa "polski rynek konsolowy" za znikomy i nie wart inwastowania Do wyzej opisenego worke można takze wrzucić kalendarze z glar - początek roku w takiej np Japonli to wysyp profesjonalnych produkcji nieściennych z bohaterami aktualnych hitów lub ulubionymi postaciami. Mimo czarnej (już nawat nie szarej) polskiej rzeczywistości w temacie "papierowym", tym bardziej warto docenić podejmowane co jakiś czas próby wkroczenia na polski rynek książkowy naszych rodzimych twórców bądź tłumeczeń Ostetnią taką produkcją wartą uwagi jest wspominana juz ne łamach PE książka Reiji Asakure o historii PSX - "Rewolucjoniści z Sony" Kawałek poważnie podanej historii o największym sukcesie

Oto kolekcjoner



Nie pamiętam, kiedy zacząłem coś zbierać po raz pierwszy, chyba było to zbieranie zywych mrówek do słoika, jak byłem mały Musiało mi się to spodobać (czarne "biły się" z czerwonymi hel) skoro z czasem przerzuciłem się na modele samolotów, małe żołnierzyki czy puszki po piwie Potem człowiek wyrósł z "tych głupot" i zainteresował się graniem, a szczególnie grami, w których można było kolekcjonować gromadzić czy kupować Dlatego tak polubiłem gry RPG, tam zawsze było coś do zbierania - od mieczy do kart O kartach traktuje mój kawałek, a konkretnie o Triple Triad, którego jestem zagorzałym zwolennikiem Gra była dodatkiem umilającym zmagania w "Final Fantasy VIII" ale okazała się być na tyle dobra, ze karty zostały wydrukowane przez firmę Bandai w 1999 roku i stały się hitem Kiedy tylko usłyszałem o tych kartach wbiłem sobie do głowy, ze będę kiedyś posiadał komplet 110 kart, tak jek w grze Przez ostatnie 3 lata realizowałem swoje postanowienie korzystając z serwere Ebay - największej na świecie licytacji internetowej

Problem polegał na jednej rzeczy, chętnych na karty było dużo, a ludzi, którzy sprzedawali karty, stosunkowo niewielu więc nawzajem często podbijaliśmy stawki kart. Czasem dochodziło do tego ze za pojedynczą kartę niektórzy ludzie płacili nawet 40$ Ja starałem się azukać okazji, wysyłałem prywatne wiadomości do ludzi sprzedających karty, czy nie mają podwojnych, czy zniżą cenę, jeśli wezmę jeszcze jakieś karty - kombinowałem Licytowałem tylko u osób, które miały potwierdzoną, pozytywną reputację (minimum 100 pozytywnych komentarzy od innych uzytkownikow) i wysyłałem pieniądze w ciemno Nie polecam robić tego z osobami, które są nie do sprawdzenie (brak komentarzy lub komentarze negatywne), lepiej poczekać na odpowiednią osobę niz się "przejechać" [pablo]





rynkowym tego koncernu ukazanej przez pryzmat ekonomiczno-markatingowy - jednak jak najbardziej do przełknięcia dla kazdego, komu nie obcy był szary cud pod nazwą PlayStation

Szwarc, mydło i powidło...

Płyty CD, figurki czy wydewnictwa książkowe dotyczące gier stanowią mocno stojące na własnych nogach i dobrze prosperujące branze - ale to tylko "czubak gory lodowej" i kilka trybików całej machiny, bo sposobów na wyciągnięcie kasy z kieszeni gracza-fana jest o wiele więcej... Jeśli chcesz dostec zawrotu głowy i nie spać po nocach, marząc o gadzetach ze swej ukochanej gry, polecam wizyty na stronach internetowych wymienionych na końcu tekstu. Jednak od razu uprzadzam, ze zadnej z tych rzeczy nie mozna kupić w naszym kraju - dostępne są jedynie jako import, którym zajmę się w następnym rozdziale. Najlepszym przykładem "marketingowo-gadzetowego kombajnu" jest sklep KonamiStyle (wiadomo jakiej firmy). Warto wiedziać, że początkowo istniał online jedynie w wersji japońskiej, na potrzeby skośnookich. Stwierdzono jednak, ze również na terenie Europy da się natrzepać niezłą kaskę i uruchomiono KonamiStyle-Europe podzialone na 4 główne oddziały: UK, Niemcy, Francja, Szwecja. Róznice pomiędzy sklepami EU a JAP widać juz na pierwszy rzut oka (głównie w ilości i rodzajach towaru), a wynikają one przede wszystkim z większej ilości gier na tamtym rynku (rowniez tych nie do końca "normalnych"), do których istnieje masa gadzetów, oraz ogólnie większej szajby na tym punkcie w Kraju Kwitnącej Wiśni. Wiadomo, ze tam gry video są częścią kultury narodowej (religii ?,!), a zabawki z gier są nawet dodewane do Happy Meal w McDonald's. Zeby się niepotrzebnie nie rozdrabniać i zapewnić sobie pewny zbyt, na potrzeby naszego kontynentu KonamiStyle skupiło się na największych hitech pokroju serii MGS, PES oraz SILENT HILL (chociaz np. miłym rodzynkiem jest OST z Castlevanii na PSX). Jeśli uwazasz się za fana którejś z wymienionych gier, to właśnie odnalazłeś Raj na Ziemi... Chciałbyś zaszokować swoich kumpli popielniczką z MGS2, popijając przy tym kawę z kubka SILENT HILL? Nia ma sprawy. Polujesz? To spraw sobie profi lornetkę w futerale z MGS2. A moze chciałbyś się odjazdowo ubrać? W koszulkę PES2, MGS2 czy SH2? A moze wolisz bluzę z MGS2, kamizelkę wojskową lub od razu konkretnie - kurtkę, jaką nosił James, bohater drugiej części SILENT HILL? Do kompletu dorzucić mozna czapeczkę - do wyboru zimowa (MGS2) lub letnia, z deszklem (PES2). A gdy spod prysznica wyjdziesz w błękitnym ręczniku z wyhaftowanym logo Pro Evolution League Twoje dziewczyna padnie z wrazenia,) - jesli tylko "tapie klimat". Jeśli jednak czujesz się samotny i na to jest rada. Twego pokoju moze strzec Solid Snake oryginelnych rozmiarów - za jedyne 1000 euro... Co ciekawe (i tylko mozemy domniemywać z czego to wynike), występują poważne roznice w asortymencie nawet pomiędzy europejskimi oddziałami tego sklepu. np. Niemcy mają kolekcjonerskie karty z MGS, scyzoryk wielofunkcyjny czy długopis z MGS2, a Francuzi nie, ale za to mają popielniczkę, której nie uświadczysz u Niemców. Próżno tez u nich szukać wspomnianej repliki Snake'a - wyłączność ne nią mają zabojady (Polacy mogą dokonywać zakupów w części francuskiej - Niemcy wysyłają tylko do siebie). Jak widać, pomysłowość wszelakich "bajerow" nie zna granic, praktycznie wszystko mozna zaadaptować na potrzeby growych gadzetów. W kręgach fanów serii FINAL FANTASY (ofkoz na zachodzia) modne są m.in. repliki biżuterii noszonej przez głównych boheterów tych gier: pierścienie, naszyjniki (często posrebrzane), mini-repliki mieczy, jako noże do papieru, broszki, zegarki e nawet papierośnice i zapalniczki. Z innej beczki buszując po necie znalazłem dziecięce budziki w postaci plastikowych odlewów Parappy oraz UmJammer Lammy, które jako sygnał budzenia miały fragmenty utworów z gry. Swego czasu w Japonii ukazał się także inny, znacznie większy wypes: stylizowany na oficjalny chronometr oddziałów Fox Hound, wodoszczelny i odporny na uszkodzenia zegarek ne rękę z logo FH, w specjalnym okazjonalnym pudełku z drewna - ofkoz z okazji premiery MGS (cena w przeliczeniu ok. 300$US, teraz w niemieckim KonamiStyle ze 180 euro). Nasi skośnoocy pobratymcy nia mają również problemu: zeby kupić sobie np. koldrę czy poduszkę ze swoim ulubionym bohaterem, piórnik, tomister i dziesiątki innych mniej lub bardziej przydatnych rzeczy. Fajnym bajeram są tez tzw "trading cards", czyli karty do zbierania (coś jak w USA z gwiazdami baseballa) - np. w serii MGS jest ich kilkadziesiąt, podzielonych na serie ze szkicami głownych boheterów, renderingami, lokacjami czy twerzami, jest nawat bonusowa, teraz juz ciężka do zdobycia karta przypominająca PAL Key. Około dwa lata temu natomiast mile zaskoczył mnie angielski sklep online przy oficjalnej stronie PlayStation UK - oprócz gadzetów z logo PSX mozna było nabyć czapeczki, koszulki, a nawet polo i kurtki z gier wydanych przez SCEE takich jak CRASH, PARAPPA, SPYRO czy SYPHON FILTER. Jak się mozecie domyślać, również Eidos w podobny sposób zarabia na swojej największej gwiezdzie jaką bez wątpienia jest Lera Croft: torby, koszulki, bidony, kurtki czy czapeczki to tylko mały wycinek z ich oferty (na jedyne oficjalne - i szczerze mówiąc badziewne - figurki licencję me firma PLAYMATES). Niestety - w dwóch ostatnich przypadkach zakupów mogą dokonać tylko mieszkańcy Wielkiej Brytanii...

Jak, gdzie i za ile ?

Pora na kubeł zimnej wody na rozpalone umysły - czyli jak przeciętny Polak moze wejść w posiadania powyzej opisanych cudów i ile to kosztuje ? Polskie realia opisałem w kazdym z akapitow i są one niestety smutne. Tutaj skupię się na Imporcie i przede wszystkim trzeba wiedzieć jedno - zadna, nawet najmniejsza i najprostsza rzecz nie będzie tania z jednej prostej przyczyny jako ze przesyłka trafia do Polski z zagranicy to oprócz kosztów towaru, opłacić trzeba takze jej podróż. Zacznę jednak od opisu największej "kopalni" ciekawostek (nie tylko ze świata gier) - międzynarodowego serwisu aukcyjnego eBay. Jest on podzielony na kilka dywizji rozrzuconych po wielu krajach (np. USA, UK, Niemcy) - wystarczy się zalogować w dowolnym oddziale (najłatwiej UK - ofkoz, jeśli choć trochę znasz angielski) i juz masz dostęp do setek tysięcy aukcji, w których można brać udział. Na początek sprawa najważniejsza: przy zakładaniu konta podajesz swoje PRAWDZIWE dane osobowe, gdyz po zakończonej aukcji (jeśli wygrałeś) są ona przesyłane do Twojego kontrahenta. Jeśli zamierzasz częściej korzystać z serwisu i zdobyć zaufanie przyszłych klientów (w postaci pozytywnych komentarzy na Twoim koncie) do licytacji podchodz serio. Jeśli wygrasz i wycofasz się z transakcji, na wniosek oszukanego Twoje konto zostaje zawieszone i zegnasz się z eBay. Brzmi to moze trochę poważnie, ale nikt nie lubi "kawalarzy" i są one bezlitośnie tępieni. Wracając do spraw "technicznych": Twój login jest uniwersalny i daje wejscie ne każdy serwis eBay, niezależnie od kraju. Co wazna - eby tam kupować w 99% przypadkow nie potrzebujesz karty kredytowej, gdyz poki co nie dotyczą nas (nie obsługują Polski) serwisy płatnosci online, za to każdy sprzedający chętnie przyjmie gotówkę przesłaną Listem Wartosciowym (o sposobach płatnosci ze aukcja i nie tylko mozna poczytać w specjalnym FAQ - link ponizej). Nas - głównie ze względu na niskie koszty przesyłki interesują oddziały eBay w Anglii oraz Niemczech. Zasady licytacji są identyczne jak na rodzimym Allegro - jeśli ich nie znasz to warto się z nimi zapoznać (przeczytaj Regulamin i Pomoc na Allegro - 90% informacji ma zastosowanie na eBay). Zwróć takze uwagę od kogo kupujesz - system oceniania (komentarzy) jest również taki sam, jak u nas i dobrze aby. Sprzedający miał co najmniej kilkadziesiąt pozytywów (im więcej tym lepiej - na eBay kilkaset komentarzy u większości to norma). Przejdę do sedna, czyli kosztów przesyłki. Dokładną ich wartość zewsze chętnie poda Ci sprzedający - zanim zalicytujesz wyślij mu mailaz zapytaniem (angielski jest językiem uniwersalnym, nawet Niemcy odpiszą). Należy jednak przyjąć, ze koszt przesyłki o wadze do 0,5 kg wynosi 5-8 euro (Niemcy) lub 3-6 funtów (UK) czyli około 20-35 zł w zaleznosci od tego, czy kupujesz płytę CD, którą mozna wysłać w kopercie, czy np. figurkę która juz wymega paczki (dla porównania - koszt wysłania 1 figurki z USA to 15$). Jeśli to Cię nie odstrasza to licytuj, pilnuj aukcji i welcz jak lew do końca. Pamiętaj, ze ne eBay (i coraz częściej ostatnio na Allegro) aukcja rozstrzyga się w ostatnich sekundach, wtedy toczona są zaciekłe boje "kto da więcej". Pamiętaj również zeby licytować tyle ile naprawdę jesteś w stanie zapłacić (i bierz pod uwagę dodatkowo koszty przesyłki) - trzeba takze umieć wycofać się w odpowiednim momencie. A uprzedzam, ze licytowanie wciąga jak hazard. O wiele prostsze jest kupowenie w sklepach internetowych (adresy ponizej) - oczywiście jezeli posiadesz kartę kredytową. Zapomnij o zakupach za pobraniem pocztowym (płatnych przy odbiorze), wysyłaniu gotówki czy płaceniem kartą do bankomatu - w grę wchodzą tylko VISA i MasterCard z wypukłym nedrukiem oraz kilka elektronicznych kart kredytowych wystawianych przez banki "wirtualne" (mBank Inteligo). Cenę przesyłki mozne poznać przeglądając Help lub FAQ danego sklepu, często jednak zderza się, że nie mozna znaleźć tam dokładnych danych, a zapytany mailem sklep nie potrafi udzielić wyczerpującej odpowiedzi - wycenrają to dopiero PO złozeniu zemówienia. Należy jednak przyjąć za koszty te są mniejsze, niz przy zakupach na aukcji o kilka euro czy $$ - większość sklepów bierze część opłaty na siebie. Przesyłka 1 figurki ze sklepu w USA kosztuje ok. 10$ 13$, a jesli kupuje się ich więcej jednocześnie to koszty proporcjonalnie maleją. To samo dotyczy zresztą innych przedmiotów - płaci się przede wszystkim za wagę przesyłki, dlatego warto na zakupy namówić np. kolegę i złozyć jedno większe zamówienie. Jeszcze jedna wazna uwaga do WSZYSTKICH zakupów: należy zwrócic uwagę czy towar jest produkcji "miejscowej", czy moze deny sklep importuje go np. z Japonii. Koszty wysyłki (ze o samej cenie towaru nie wspomnę) są czasami bardzo duże. Dla przykładu wymieniony ponizej GameMusic - specjalizujący się we wszelakich importach - za wysyłkę takowych towarów do 0,5 kg bierze ok. 10-13 i niewazne czy jest to CD czy figurka. To drastycznie zmienia postać rzeczy - gdy za CD trzeba dać np. 20$, a za przesyłkę kolejne 10$ - cena płyty przekracza 100 zł i staje się mało atrakcyjna. Z drugiej strony - maniactwo kosztuje). Jeśli więc upewnisz się, ze dany sklep wysle towar do Polski (to wazne - niektora sklepy nie handlują ze Wschodnią Europą lub w ogóle nie wysyłają pewnych towarów do Europy!) znajdziesz interesujący Cię towar i jest on dostępny (ang. - in stock, available) klikasz odpowiednią ikonę, aby dodać go do koszyka. Gdy chcesz zakończyć zakupy - szukasz Place Order lub Checkout - przebrnisz przez kilka formularzy, na których trzeba podać swój adres, adres do wysyłki i numer karty kredytowej. Zwaz jednak na to, ze większość sklepów WYMAGA, aby adres, na który zostanie wysłana przesyłka był taki sam, jak w banku w danych karty kredytowej. Jak widzisz, zakupy online to temat-rzeka, ale tak straszna wygląda tylko w teorii - wystarczy spróbować samemu, aby przekonać się, że w praktyce to zadziwiająco proste. Na zakończenie tego ekapitu dwie sprawy: cło i bezpieczeństwo w sieci. Musisz wiedziec, ze istnieją przepisy, które pozwalają odpowiednim władzom ocić naszą przesyłkę z zagranicy, gdy wykazana w dokumentach wartość towaru danego rodzaju przekracza określoną kwotę. Jeśli planujesz w danym sklepie zakupy na większą kwotę (np. 50-100 $/euro) zapytaj ich drogą mailową, czy zgodzą się zanizyć wartość towaru na papierach do 30$ - większość z nich, aby nie stracić klienta przystaje na to bez problemu (odpowiedni szablon pytanie znajdziecie we wspomnianym FAQ o kupowaniu). Inna sprawa ze zagraniczne przesyłki przesyłane pocztą rzadko trafiają na cło, co w przypadku kunerskich jest bardzo częste. Dlatego jeśli to tylko możliwe, wybierajcie w opcjach przesyłki International Airmail (międzynarodowa poczta lotnicza) - nie jest może tak pewnie jak przez kunera, ale ne pewno o wieeele taniej i bez kłopotów z cłem. Jeśli chodzi o bezpieczeństwo online - na pewno mozasz zaufać ponizej wymienionym firmom, gdyż przetestowałem je osobiście. To profesjonalne serwisy, które nie mogą sobie pozwolić na najmniejszą wpadkę - Twoje dana (a zwłaszcze numer karty kredytowej) są dla nich święte i strzeżone przez najnowsze systemy bezpieczeństwa i szyfrowanie danych. Co do innych sklepów, na która natknąć mozna się buszując po sieci (znajdziesz je w każdej wyszukiwarce internetowej, wpisując np. hasło 'action figures' czy 'game soundtrack'), trzeba wykazać się odrobiną psychologii. Jeśli trafisz na tajemniczą stronę, z prostym, baznadziejnym layoutem, robionym "na szybko" lub z małą ilością towarów, to wysoce prawdopodobna jest, ze nie stać ich również na profesjonalne zabezpieczenia do transakcji w sieci, ryzyko należy do Ciebie. Co do bezpieczenstwa samej przesyłki - kupiłem juz wiele rzeczy w wielu zagranicznych sklepach online i NIGDY żadna paczka mi nie zaginęła. Nie brakuje jednak ludzi, którym wcięło paczki z dużych i profesjonelnych sklepow - ale tu juz "ukłony" kierujemy w stronę Poczty Polskiej. Najlepiej przetestować swój przypadek robiąc na początek zakupy 2-3 razy, na małą kwotę. Jeśli paczka dojdzie, to dobry znak na przyszłość.

Ending Theme

Mam nadzieję, ze powyzszy tekst okazał się na tyle interesujący, iz czytania nie trzeba rozkładac na kilka dni,) Jak widać, szeroko pojmowany biznes, znany pod nazwą 'gry video' jest wielką machiną, posiada wiele składowych, mniejszych i większych trybików - a paradoksalnie same gry są najprostszym z nich, ale za to najważniejszym rdzeniem, bez którego nie byłoby całej reszty. Zdaję sobie również sprawę ze zakupy w necie - e do takich jesteśmy zmuszeni w przypadku gadzatow z gier - dla większosci czytelników są całkowitą nowoscią i związane są z wieloma obawami. Właśnie poznałeś pierwsze kroki - reszta należy do Ciebie. Jeśli widzisz potrzebę kontynuowanie tematu nownek ze świata okołogrowego lub jego powrotu na łamy PE co jakiś czas - daj cynk zg(Red.)akcji... [Butcher]
butcher@psx.net.pl

Ważne adresy:

nostalgia.pl/kupowanie/index.php - FAQ o kupowaniu online
allegro.pl - największy polski serwis aukcyjny
epawn.com - oficjalne strona McFarlane Toys
ebay.de - niemiecki oddział eBay
ebay.co.uk - angielski oddział eBay
konamistyle-europe.com - gadzety z gier Konami
gamemusic.com - OST książki figurki, kalendarze
bigbadtoystore.com - figurki
spawntoys.com - figurki
otaku.com - OST, książki, figurki, gadzety
eidosinteractive.co.uk/estore - sklep Eidos
ebctoy4me.com - gadzety FF filmy anime

HQ znanych i lubianych

SCEI (SONY)

Pełne nazwa:
Sony Computer Entertainment Inc.
Data założenia: 16.11.1993
Szef: Ken Kutaragi
Główna siedziba:
107-0052 Tokyo-to, Minato-ku, Akasaka 7-1-1, Japonia
Strona WWW:
http://www.scei.co.jp
Kontakt:
tel. +81 (03) 3475-7444
Pracownicy: 1800 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
tel. +81 (03) 5413-8610
Podległe teamy developerskie:
Polyphony Digital



SEGA

Pełna nazwa:
Sega Enterprises Ltd.
Data założenia:
firma matka 03.06.1951 (Service Games of Japan, wł. Martin Bromely, kwiecień 1960 - zmiana nazwy na SEGA), w 1964 powstaje Sega Enterprises Ltd.
Szef: Yoshiji Fukushima
Główna siedziba:
144-8531 Tokyo-to Ohta-ku, Haneda 1-2-12, Japonia
Strona WWW:
http://www.sega.co.jp/
Kontakt:
tel. +81 (03) 5736-7111
Pracownicy: 839 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.sega.co.jp/saiyo/2004/
Podległe teamy developerskie:
AM2, Overworks, Smilebit, United Game Artists, Hitmaker, Wow Entertainment, Amusement Vision, Sonic Team



NINTENDO

Pełna nazwa:
Nintendo Corporation,Ltd.
Data założenia: 23.09.1889
Szef: Satoru Iwata
Główna siedziba:
601-8501 Kyoto-shi, Minami-ku, Kemitoba, Hokodate-cho 11-1, Japonia
Strona WWW:
http://www.nintendo.co.jp
Kontakt: tel.
+81 (075)662-9600
Pracownicy:
1236 osób
Średnia wieku pracownika:
37,3 lat
Kontakt w sprawie pracy:
https://secure.nintendo.co.jp/n06/o_career.html
Podległe teamy developerskie:
do niedawna Rare Ltd. (odsprzedane Microsoftowi)



KONAMI

Pełne nazwa:
Konami Corporation
Data założenia: 21.03.1969
Szef: Kagemasa Kozuki
Główne siedziba:
100-6330 Tokyo-to, Chiyoda-ku, Marunouchi 2-4-1, Japonia
Strona WWW:
http://www.konami.co.jp/
Kontakt:
tel. +81 (03) 5220-0573
Pracownicy:
4319 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.konami.co.jp/job/
Podległe teamy developerskie:
KCEJ, KCE Osaka, KCE Tokyo, KCE Hawai Inc.



NAMCO

Pełne nazwa:
Namco Limited
Data założenia: 1.08.55
Szef: Masaya Nakamura
Główne siedziba:
146-8655 Tokyo-to, Ota-ku, Yaguchi 2-1-21, Japonia
Strona WWW:
http://www.namco.co.jp/
Kontakt:
tel. +81 (03) 3756-2311
Pracownicy:
2367 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.namco.co.jp/rc/index.html
lub RC-master@www.namco.co.jp
Podległe teamy developerskie:
Monolith Software Inc., Namco Tales Studio Ltd.



CAPCOM

Pełne nazwa:
Capcom Corporation, Ltd.
Data założenia: 30.05.1979
Szef: Kenzo Tsujimoto
Główne siedziba:
540-0037 Osaka-shi, Chuo-ku, Uchihirano-machi 3-1-3, Japonia
Strona WWW:
http://www.capcom.co.jp/
Kontakt:
tel. +81(6) 6920-3600
Pracownicy:
1161 osób
Średnia wieku pracownika:
31,4 lat
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.capcom.com/jobs/
Podległe teamy developerskie:
Capcom Digital Studios (USA),Flagship Co. Ltd. (USA), KOKO Capcom (Korea Płd.),

SQUARE ENIX

Pełne nazwa:
Square Enix Corporation, Ltd
Data założenia:
1.04.2003 z połączenie Square I Enix (obie firmy założone w 1986 roku)
Szef: Yasuhiro Fukushima
Główne siedziba: dotychczasowa siedziba Enix
Strona WWW:
http://www.square-enix.co.jp/
Kontakt: tel +81 (03) 3539-2917
Pracownicy: b.d.
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy: b.d.
Podległe teamy developerskie: b.d.

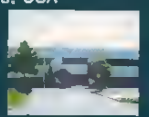
EA

Pełne nazwa:
Electronic Arts
Data założenia: 1982
Szef: Larry Probst
Główne siedziba:
209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, USA
Strona WWW:
http://www.ea.com/
Kontakt:
tel +1 (650) 628-1500
Pracownicy:
3800 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://jobs.ea.com/
Podległe teamy developerskie:
EA Games, EA Sports, EA Sports BIG



ATARI (INFOGRAMES)

Pełne nazwa:
Atari Inc.
Data założenia:
07.05.2003 (założone w 1983 roku Infogrames zrezygnowało z dotychczasowej nazwy i przejęło markę Ateri)
Szef: Bruno Bonnell
Główne siedziba:
417 Fifth Ave., New York, NY 10018, USA
Strona WWW:
http://www.atari.com/
Kontakt:
+1 (212) 726-6500
Pracownicy:
750 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
us.recruitsr@atari.com lub us.smjobs@atari.com
Podległe teamy developerskie: Shiny Entertainment, Angel Studios, Appeal, DarkWorks, Deep Red, Eden Studios, Epic Games, Firaxis, Humongous Entertainment, Legend Entertainment, Oddworld Inhabitants, Paradigm Entertainment, Particle Systems, Pitbull Syndicate, Reflections, Reinbow Studios



ACCLAIM

Pełne nazwa:
Acclaim Entertainment, Inc.
Data założenia: 1987
Szef: Rodney Cousens
Główna siedziba:
One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542, USA
Strona WWW:
http://www.acclaim.com/
Kontakt:
tel. +1 (516) 656-5000
Pracownicy:
600 osób
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://careers.acclaim.com/
Podległe teamy developerskie:
Aka Acclaim, Acclaim Sports.

CODEMASTERS

Pełne nazwa:
Codemaster Software Co., Ltd.
Data założenia: 1986
Szef: Jim Darling
Główne siedziba:
Stoneythorpe, Southam, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2DL, Wielka Brytania
Strona WWW:
http://www.codemasters.com/
Kontakt:
+44 (0) 1926-814-132
Pracownicy: b.d.
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.codemasters.com/jobs/
Podległe teamy developerskie: b.d.

TAKE-TWO

Pełne nazwa:
Take-Two Interactive Software, Inc.
Data założenia: 1993
Szef: Ryan A. Brant
Główne siedziba:
822 Broadway, New York, NY 10012, USA
Strona WWW:
http://www.take2games.com/
Kontakt:
tel +1 (646) 536-2842
Pracownicy:
939
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy: b.d.
Podległe teamy developerskie:
Rockstar Games, Inc., Gotham Games, Inc., Gathering of Developers, Global Star Software

MIDWAY

Pełne nazwa:
Midway Games Inc.
Data założenia: 1976
Szef: David F. Zucker
Główne siedziba:
2704 West Roscoe Street, Chicago, IL 60618, USA
Strona WWW:
http://www.midway.com/
Kontakt:
tel. +1 (773) 961-2222
Pracownicy: b.d.
Średnia wieku pracownika: b.d.
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.midway.com/jobs/
Podległe teamy developerskie:
Midway Sports.

MICROSOFT

Pełna nazwa:
Microsoft Corporation
Data założenia: 1975
Szef: William H. Gates III
Główne siedziba:
One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA
Strona WWW:
http://www.microsoft.com/
Kontakt:
tel. +1 (425) 882-8080
Pracownicy:
50621 osób (w tym 34598 pracowników w USA)
Średnia wieku pracownika:
34,7 lat
Kontakt w sprawie pracy:
http://www.microsoft.com/careers/
Podległe teamy developerskie:
Rare Ltd.

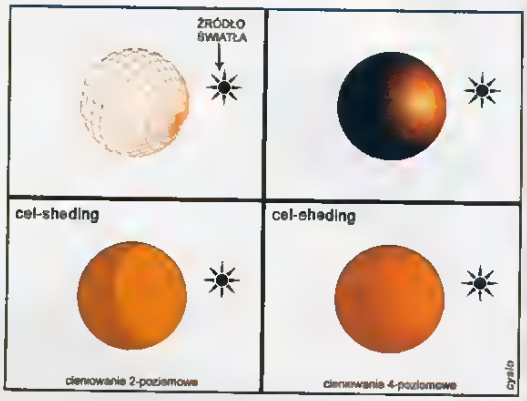


Gry od kuchni

Chyba kazdy, kto trzymał w rękach pada, zastanawiał się, jak właściwie się dzieje, ze podłączone do TV pudełko generuje na ekranie całe światy, realistyczne (bądź tez całkiem niereałistyczne), przypominające ten rzeczywisty (albo będące całkowitym jego zaprzeczeniem) Zapewne usłyszał tez, ze jest to proces niezwykle skomplikowany, oparty w gruncie rzeczy na matematyce, geometrii fizyce To, ze coś jest skomplikowane, nie znaczy, ze nie mozna o tym opowiedzieć w prosty, przystępny sposób Próbą takiego wytłumaczenia jest właśnie ten artykuł.

W czesach gier 2D, generowanie grafiki było rozwiązane w bajecznie prosty sposób Konsole miały zaimplementowaną sprzętową obsługę plenów i sprite'ow Wyglądało to tak, ze tło tworzyło kilke werstw nałozonych na siebie (np niebo z chmurami i słoneczkiem, a na to ziemia, trawa drzewka) a elementy ruchome - animowane sprite'y (duszki) Łatwo to sobie wyobrazić dzięki prostej analogii Weźmy kilke arkuszy przeźroczystej folii Na pierwszym arkuszu malujemy tło - powiedzmy niebo i drzewa w tle Kładziemy drugi arkusz i rysujemy na nim drugi plen, np trawę i kwiatki. Mamy juz złozone tło, przesuwając te arkusze względem siebie, otrzymamy efekt ruchu Następnie, wycinamy z folii mniejszy kwadrat i rysujemy ne nim posteć To jest nasz sprite Kiedy połozymy go na naszym "tle", mozemy go dowolnie przesuwać Oczywiście, sprite jest animowany - czyli ma kilka klatek ruchu, które są po sobie wyswietlane. Ten sposób generowanie grafiki wykorzystuje nadal GBA W momencie przejścia na generowanie grafiki w 3D, cały proces znacznie się skomplikował

Na początku mamy trojkąt Obraz 3D widziany na ekranie telewizora jest złozony z pojedynczych trojkątów Dlaczego? Bo ktoś wymyślił, ze tak jest najłatwiej najlepiej najwygodniej Zeby uzyskać taki trójkąt - polygon, potrzebujemy trzy współrzędne - punkty-wierzchołki Spróbujmy wyobrazić sobie trzy dowolnie położone punkty Połączmy je cienką linią Teraz, przesuwając w wyobraźni punkty, mozna bawić się otrzymanym polygonem Składając większe ilości polygonów (trójkątów), mozemy uzyskać od prostych figur geometrycznych, po bardzo skomplikowane kształty Składając podstawami dwe trójkąty prostokątne uzyskamy prostokąt Kartka, ołówek i z otrzymanych prostokątow składamy prostopedłościan. Manewrując punktami, mozemy bryłę (a właściwie jej rzut ne płaską powierzchnię) skalować, przesuwać, obracać To samo robi procesor grafiki 3D.



Nasz model jest ne razie gołą siatką, trzeba coś z tym zrobić Potrzebujemy tekstury (patrz "Tekstury" w słowniczku) - bitmapy (czyli po prostu obrazka), którą nawijamy na naszą bryłę Wyobraźmy sobie zwykły obrus w szkocką kratę Teraz, stwórzmy z drutu neszkicowany model - prostopedłościan Stop, nie tak szybko, wyginamy pojedyncze trojkąty składające się na bryłę Terez nozyczki i nie zwazając na protesty mamy, z obrusu wycinamy trójkąty wielkosci naszych polygonów. Trójkąty z metenalu starannie przyklejamy na druciane ramki I juz mamy oteksturowany obiekt W taki sam sposób konsola naciąga

słowniczek

Alpha blending, Alpha channel

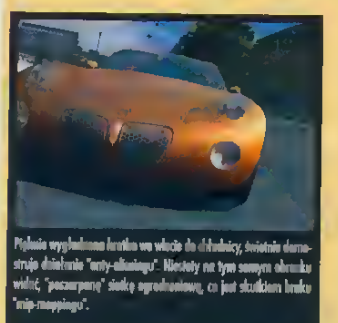
Wszystkie konsole next-gen obsługują 32-bitową głębię koloru Jednak to, co widzimy na ekranie telewizora, opisane jest w rzeczywistości przez 24 bity Co w takim razie robi pozostałe 8 bitów? Otóż tworzą one tzw kanał alfa (alpha channel) w którym przechowywana jest informacje o stopniu przezroczystosci kazdego piksela Jeśli jakiś obiekt trojwymiarowej sceny zakrywa drugi, wtedy ich kolory są ze sobą mieszane z uwzględnieniem kanału alfa (alpha blending) W ten sposób uzyskuja się płynny efekt przenikanie obiektów przydatny przy tworzeniu takich efektów jak dym szkło lub wode

Aliasing

Tak nazywamy "efekt schodków" doskonale widoczny przy wyświetlaniu ukośnych linii, zwłaszcza w miejscach, gdzie występują duze róznice kontrastu i jasności Lekarstwem ne tą przypadłość jest oczywiście

Anti-aliasing

Za anti-allasing mozna uznać każdą metodę skutecznie eliminującą aliasing Wygładzane mogą być same linie krawędzie obiektów czy wreszcie cała generowana scene Nas interesuje tylko ten ostatni, czyli Full Scene Anti-Aliasing (FSAA)


Pierwsze wygładzanie krawędzi we wnętrzu dla dalekiego, świetnie demonstruje działanie "anty-aliasingu". Niestety na tym samym obrazku widać, "poszarpane" siatki sprzedowskowe, co jest skutkiem braku "mip-mappingu".

W tym miejscu chciałbym rozwiać pewien mit Otóż nawet konsola która teoretycznie nie posiada sprzętowego FSAA (PS2), w praktyce umozliwia jego stosowanie Potrzebna są do tego trzy rzeczy 1) odpowiednio wysoki 'współczynnik wypełniania (patrz fill rate)
2) równie duza szerokość pasma' (patrz bandwidth')
3) zdolny i znający się na rzeczy programista Pierwsze dwa warunki PlayStation 2 spełnia. Jeśli więc gra nie ma AA, wiecie juz, kogo winić

Istnieje kilka sposobów na uzyskanie FSAA
1) **Multisampling** (tzw prawdziwy Anti-aliasing) Kazdy piksel obrazu dzielony jest na mniejsze części (tzw subpiksele)
Ich ilość zależy m in od rozdzielczości obrazu i ilości pamięci graficznej Maksymalny podział moze wynosić 8x8 czyli 64 subpiksele w obrębie jednego piksela Następnie dla kazdego subpiksela z osobna oblicza się kolor Tak uzyskane kolory interpoluje się (uśrednie) uzyskując kolor wynikowy
Zaletą tego rozwiązania jest doskonała jakość obrazu wadą - bardzo duże wymagania sprzętowe Stosuje go m in Silicon Graphics w swoich najsilniejszych stacjach graficznych z serii Onyx

2) **Bufor akumulacyjny**
Kazda klatka rysowana jest w 4 kopiach Wszystkie kopia przesuwana są o 1/2 piksela (kazda w innym kierunku) a następnie łączone w całość w specjalnym obszarze pemięci graficznej zwanym buforem akumulacyjnym Rezultat tego połączenie wyświetlany jest jako gotowa klatka obrazu

Bufor akumulacyjny pozwala również na tworzenia efektów specjalnych takich jak miękkie cienia (soft shadows), rozmycie w ruchu (motion blur) oraz głębia ostrości (depth of field) Jego mocną stroną jest to ze jednolite obszary pozostawia ostre wygładzając całą resztę
Kilka lat temu technikę tę zastosowała firme 3Dfx, nazywając ją 'T Buffer"

3) **Supersampling**
Obraz generowany jest w kilkakrotnie powiększonej rozdzielczości a następnie przeskalowywany do żądanej wielkości Najczęściej stosuje się dwukrotne powiększenie w poziomie i w pionie (FSAA x4) Ten sposób daje bardzo dobre rezultaty przy rozsądnym zapotrzebowaniu na moc sprzętu

4) **Accuview (Quincunx AA, 4XS AA)**
Jest to technika wymyślona i opatentowana przez firmę nVidia Jej działanie jest zbliżona do multi-samplingu

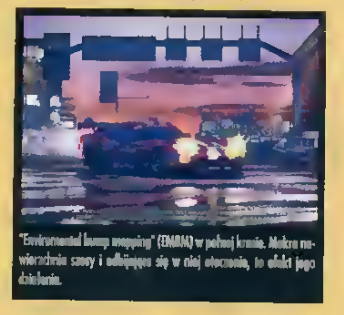
Bandwidth

Przepustowość szyny pamięci (zwana też szerokością pasma) Oznacza ile danych w ciągu sekundy moze przesłać z/do pamięci układ graficzny konsoli

Bump-mapping

Jest to sposób cieniowania, umożliwiający symulowanie wypukłości i wgłębień na powierzchni obiektu bez konieczności modyfikacji jego kształtu Używa się do tego celu specjalnie przygotowanych tekstur i efektów świetlnych
Dobrym przykładem zastosowania bump-mappingu jest chropowata powierzchnia asfaltu odbijająca promienie słońca lub ten sam asfalt po deszczu i otoczenie odbite w kałużach

W tej chwili istnieje kilka rodzajow tego efektu są to Emboss Bump-Mapping, Dot3 Bump-Mapping Environment Mapped Bump-Mapping (EMBM) i Reflective Bump-Mapping (zwany również prawdziwym) Z wyzej wymienionych najbardziej efektywna jest wymyślona przez firmę nVidle, metoda Dot3 (oczywiście obsługuje ją Xbox)


"Environmental bump mapping" (EMBM) w pełnej krasie. Metoda niewierdnie szosy i odbijające się w niej otoczenie, to efekt jego działania.

Zupełną nowością jest, zastosowana po raz pierwszy przez firmę Matrox, metoda zwana Displacement maps' W dużym skrócie polege ona na tym, ze na powierzchnię obiektu nakładana jest dodatkowa tekstura tworzona w odcieniach szarości Na jej podstawie obiekt jest odkształcany zgodnie z zasadą - im jaśniejszy punkt na teksturze, tym większa wypukłość W rezultacie powstaja "nowy" obiekt ktory można poddać dalszej obróbce Te metoda pozwala na łatwe i szybkie tworzanie np łańcuchow górskich

Clipping

Przy wstępnej obróbce sceny, układ graficzny sprawdza która jej część będzie widoczna w kadrze Na tej podstawie obcina (clipping) i odrzuca elementy ktorych i tak nigdy byśmy nie zobaczyli Dzięki temu procesor graficzny ma do przetworzenia o wiele mniej danych co korzystnie wpływa na jego wydajność i zmniejsza zapotrzebowanie na przepustowość pamięci

Color depth

Głębia koloru oznacza z jaką dokładnością kolory są przetwarzane przez układ graficzny konsoli i wyswietlane na ekranie Kazdy kolor powstaje jako kombinacja trzech podstawowych składowych RGB
czerwonaj - Red,
zielonej - Green
niebieskiej - Blue
Wszystkie nowoczesne konsole obsługują kolory z 8-bitową precyzją na kazdą składową Mówiąc po polsku kazdy podstawowy kolor moze mieć 256 (czyli 2 do potęgi 8) roznych wartości Z prostego równania wynika więc, ze

256 * 256 * 256 = 16777216

Tyle właśnie róznych odcieni kolorów jest w stanie wyświetlic każde maszynka next-gen
Ale 3 * 8 daje 24 bity, a producenci chwalą się przecież obsługą koloru w 32 bitach Wyjaśnienie tej zagadki czaka pod hasłem 'Alpha blending'

Dla porównanie przy produkcji filmowej stosuje się 10 bitów na kanał, co pozwala na jeszcze wierniejsza odwzorowanie barw
W chwili obecnej są juz dostępne karty graficzne obsługujące kolory z precyzją 16 i 32 bitów na JEDEN kanał! Twórcą takiego rozwiązanie jest firma nVidia, dlatego wszyscy czekający na Xbox'a 2 mogą się spodziewać prawdziwej graficznej rewolucji

Double, triple buffering (frame, front & back buffer)

Gotowe piksele kazdej wygenerowanej klatki trafiają do specjalnego obszaru pamięci zwanego 'buforem ramki' (frame buffer) skąd wysyłane są bezpośrednio na ekran telewizora. Aby uzyskać efekt płynnej animacji stosuje się technikę podwojnego buforowania' (double buffering) W tym trybie gotowe do wyswietlenia klatka przechowywana jest w 'przednim buforze (front buffer), podczas gdy w tylnym buforze' (back buffer) rysowana jest klatka następna Naturalnym rozwi-

tekstury na modele, które widzimy na ekranie TV i tym sposobem powstaje każdy obiekt, czy to postać, czy budynek, czy też samochód.

To nie wszystko. Kiedy mamy nawiniętą tą "pierwszą" teksturę, na model możemy nałożyć mapę wybojów. Kiedy na przykład chcemy, żeby obiekt nie był gładki jak szkło, a chropowaty, jak np. kamień, to używamy bump-mappingu (patrz słowniczek: "Bump-mepping"). W praktyce wygląda to tak, że na obiekt nacią gana jest "mapka", na której są zaznaczone wszelkie nierówności powierzchni.

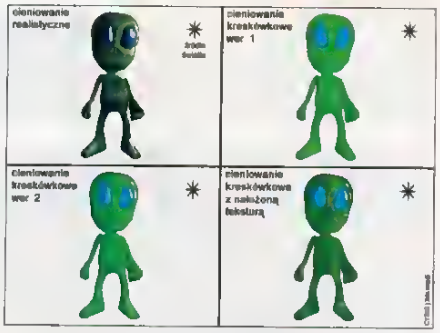
Niestety, nasz modal nie wygląda na przestrzenny. Brakuje mu cieniowania. Wszystkie trzy sposoby cieniowenia zostały opisane w słowniczku (patrz "Shading").

I tak, w wielkim uproszczeniu, uzyskaliśmy oteksturowany, przestrzenny model/obiekt. Trzeba zdawać sobie sprawę, że aby uzyskać środowisko, takie jakie widzimy w grach, tych obiektów trzeba wziąć... no, bardzo dużo. Oprócz tego, że mamy obiekty animowane, takie jak postać głównego bohatera, czy jego przeciwnicy, to w grach wykorzystuje się też modele statyczne, która tworzą krajobraz. Całość jest przyprawiona efektami takimi jak ogień, mgła, woda, dzięki czemu dostajemy wysoki realizm uzyskanego obrazu. Mgła polega na tym, że razem ze wzrostem odległości obiektow, są one coraz bardziej zamglone, a w najbardziej oddalonym punkcie są po prostu przezroczyste. Efekt przezroczystości, znany chociażby pod postacią wody, otrzymuje się poprzez usrednienie kolorów cieczy oraz podłoża zbiornika, w którym się ona znajduje. Do takiego obrazu są jeszcze dorzucana elementy 2D, takie jak pasek energii. Voila.

Wiadomo już jak stworzyć grafikę oddającą realizm, teraz zajmiemy się techniką zupełnia nierealistyczną, zwaną cel-shading.

Czym jest cel-shading? Jest sposobem rendarowanie grafiki 3D tak, żeby wyglądała jak 2D. Kiedy spojrzymy, jak układa się światło na trójwymiarowym obiekcia, zeuważymy, ze zmiana koloru nie jest jednolita. Cień objawle się jako płynne przejścia jednego koloru w drugi. Cal-shading ma wyglądeć jak kreskówka. A jak wygląda kreskowka? W filmach rysunkowych, żeby zaznaczyć "trójwymiarowość" dwuwymiarowych modeli, stosuja się specyficzną technikę. Wygląda to w przyblizeniu tak: pierwsza werstwa - tło jest malowane na nieprzezroczystym matenele. Na to nekłada się postać - częeto składankę z kilku elementów - namalowaną na przezroczystym celuloidzie. Następnia na postać nakłada się cień - ciemniejszą piemę. Teraz trzeba sprewić, by zrobiona w 3D posteć wyglądała jak najbardziej kreskówkowo. Czy zatem nie wystarczy użyć posteci 2D? Mozna by i tak, ale stworzanie animacji dwuwymiarowej postaci w trójwymiarowym swiecie jest z pewnych względów mniej wygodne i wymega większych nakładow pracy, a proces nie jest na tyle zautomatyzowany.

Bierzamy siatkowy - trojwymiarowy model. Następnie po wyliczaniu światła, obklejamy go teksturą w taki sposób, aby cien nie był "stopniowy", a tak, żeby granica pomiędzy obszerem oswietlonym i zacienionym była wyraźnie widoczna. Wygląda to tak, ze obszar cienia jest w jednolitym kolorze i obszar światła jest zeznaczony jednolitym kolorem. Całość jest otaczena grubą, czemą linią, dzięki czemu model zyskuja kraskowkowy "feeling".



Oprócz cel-shadingu, czasem jest wykorzystywana na pierwszy rzut oka podobna technika, zastosowena między innymi w KINGDOM HEARTS. Polega to na tym, za na obiekty naciągana są "kreskówkowe" tekstury, a następnie wszystko jest pociągnięte Gouraudem (patrz: "Shading">"Gouraud shading").

Następny krok, to przeliczania grafiki 3D (nie wezno czy zrealizowanej techniką cal-shadingu czy klasyczną) na rastrowy obraz. Wyliczona jedna klatka animacji zostaje przeliczona na składający się z pikseli obraz, który zostaje wyświetiony na ekranie.

Oczywiście, cały proces generowania grafiki jest dalece bardziej skomplikowany. Nie obejdzie się bez znajomości języka programowenia, zegadnień z dziedziny grefiki komputerowej czy czegoś tak trywialnego jak matematyka waktorowa. Jeśli ktos głębiej zainteresuje się tematem, zapewne dotrze do odpowiednich źródeł omawiających zagedniena na poziomie zaawensowanym. [pingu]

Fill rate

Mianem 'współczynnika wypełniania' (fill rate) określa się prędkość, z jaką układ graficzny potrafi generować *piksele*. Jego wartość podaje się w milionach pikseli na sekundę (megapixels/sec). Od jego wartości bezpośrednio zależy w jakiej rozdzielczości głębi kolorów oraz z jaką prędkością może być generowany obraz.

Framerate

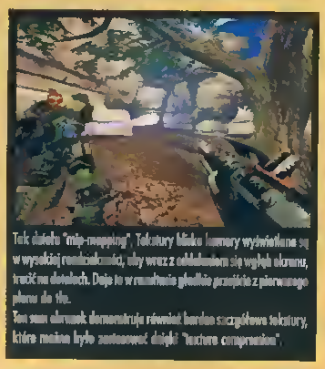
Ten parametr oznacza ilość klatek animacji, która konsola wyświetla na ekranie w ciągu sekundy. Im większy framerate, tym bardziej płynny jest obraz a gra lepiej reaguje na sterowanie. Jednostką tego parametru są klatki na sekundę (frames per second - FPS). Wszystkie nowoczesne konsole mogą wyświetlić obraz z maksymalną prędkością 50 FPS (PAL) lub 60 FPS (NTSC).

LOD (tesselation)

LOD to skrót od angielskiego level of detail, czyli 'poziom detali'. Jest to nazwa techniki która automatycznie zwiększa szczegółowość obiektow na scenie, wraz z ich zbliżaniem się do kamery. Jednym ze sposobów na uzyskanie tego efektu jest zapisanie obiektu nie w postaci trojkątów, lecz jako zbiór powierzchni opisanych wzorami matematycznymi. Obiekty tego typu nazywają się NURBS. Tak przygotowany obiekt poddawany jest tesselacji', tzn. dzielony jest na trójkąty. Dokładność tego podziału zależy od odległości obiektu od kamery.

Mip-mapping

Jeśli na mały obiekt nałozona zostanie bardzo szczegółowa tekstura, mogą powstac nieprzyjemne dla oka interferencje (określane przez niektórych jako flickering). Dzieje się tak, ponieważ przy każdym ruchu kamery, kolor tekstury dobierany jest losowo. Antidotum na powyższy efekt jest właśnie mip-mapping. Polega on w skrócie na tym, że każda tekstura posiada w pamięci kilka pomniejszonych wersji (mip-map). Przykładowo: z tekstury o rozmiarach 512x512 punktów powstaną mip-mapy o wielkościach 256x256, 128x128, 64x64 i tak dalej. Ilość mip-map określa programiste, przeważnie stosuje się ich około ośmiu. Jeśli obiekt na scenie jest mały, stosuje się małą mip-mapę, jeśli zaś znajduje się blisko kamery i zajmuje większą część akranu, stosowana jest mip-mapa bardziej szczegółowa. W ten sposób uzyskuje się łagodne rozmycie obiektów, która znajdują się na drugim planie. Oprócz oczywistych korzyści wizualnych, mip-maping zmniejsza zapotrzebowanie na pasmo pamięci i poprawia szybkość generowania sceny.


Tak działa "mip-mapping". Tekstury które kamery wyświetlane są w wysokiej rozdzielczości, aby wraz z oddalaniem się wybój akranu, tracić na detalach. Dzięki temu w rezultacie płynnie przejście z pierwszego planu do tła.
Ten sam akrunek demonstruje również bardzo szczegółowa tekstury, które można było zastosować dzięki "texture compression".

Multitexturing

Tą nazwą określa się możliwość nakładania kilku tekstur na jeden obiekt jednocześnia. Stosowane w dzisiejszych konsolach układy graficzne mogą w jednym cyklu zegara nałożyć dó ośmiu roznych tekstur. Oprócz tekstur opisujących kolor obiektu stosuje się tekstury określające przezroczystość lub wypukłość obiektu symulujące cienie, a także odbicia światła i otoczenia.

Pixel, texel, vertex

Piksel to najmniejsza część generowanego obrazu lub najmniejszy widoczny punkt ekranu telewizora. Tekselem nazywamy zaś najmniejszą część tekstury. Vertex to angielskie okreslenie wierzchołka w trójwymiarowej przestrzeni.
Grupa trzech połączonych verteksów tworzy trójkąt, czyli podstawowy element kazdego trójwymiarowego obiektu.

Kazdy z rych elementów jest opisany przez rózne parametry, ktora tworzą odpowiedni format zapisu. Piksel dla przykładu zawiera informację o kolorze (Red, Green, Blue) i przeźroczystości (Alpha). Dlatego mówimy, ze zapisany jest w formacie RGBA. Format RGBA stosuje się również w odniesieniu do tekseli i verteksow. Jednak te ostatnie nie mogą istnieć bez informacji o swoich współrzędnych w przestrzeni, a tekze opiau wektora normalnego (więcej o wektorach normalnych w opisie cieniowanie).

Pixel Shader, Vertex Shader

Te dwa pojęcie są swoistą rewolucją w generowaniu środowiska 3D. Shadery to wysoce specjalizowane i w pełni programowalne koprocesory graficzne.

Pixel Shader zajmuje się szeroką pojętą obróbką


Popis możliwości Pixel Shaders. Supozywna gra bokserska to efekt zbliżenia "per-pixel lighting". Realistyczne cienie zrealizowane zostały przy pomocy "shadow buffers". Chropowatości uzyskano poprzez "bump mapping".

pikseli, Vertex Shader zas to kombajn manipulujący wierzchołkami. Przy ich pomocy mozna uzyskać efekty takie jak: realistyczne cieniowane i animowane włosy oraz futro, efekty soczewkowe (np. rybie oko, załamanie światła w cieczach), rózne rodzaje mgły, tekstury proceduralne, per-pixel lighting i per-pixel reflections (czyli obliczanie oświetlenia i odbić z dokładnością do piksela), morphing (płynna zmiana kształtu obiektów).

Największą zaletą tych układów jest to, że programista ma pełną kontrolę nad ich działaniem. Dzięki temu możliwe jest stworzenie tysięcy dodatkowych efektów graficznych.

Shading

Shading, czyli cieniowenie, to technika obliczająca, jak rozchodzi się swiatło na obiekcie. Natężenie swiatła na powierzchni obiektu jest tym większe im mniejszy jest kąt jego padania. Wszystkie verteksy i trójkąty obiektu posiadają tzw. waktory normalne, których uzywa się w trakcie cieniowenia. Wektor normalny to linia prosta przecinająca vertex lub trójkąt pod kątem 90 stopni. Istnieje kilka algorytmów cieniowanie obiektów. Oto lista.

1) **Flat shading (cieniowanie płaskie)**
Natężenie światła obliczane jest na podstawie wektora normalnego każdego trójkąta. Następnie cała powierzchnia trojkąta rysowana jest w tym samym kolorze. Obiekt potraktowany w ten sposób jest niestety dość kanciasty.

2) **Gouraud shading (cieniowanie Goureude - od nazwiska autora)**


Różnica w sposobie cieniowania. Kandzia postacie z "Tekkena 3" to "zasługa" zastosowania płaskiego (Flat Shading). Cieniowanie algorytmem Gouraude (mimo braku refleksów) daje zauważalnie lepsze efekty.

Natężenie światła obliczane jest na wierzchołkach trójkąta, po czym interpolowane (uśredniane) w jego obrębie. Nadaje to całemu obiektowi gładki, miły dla oka wygląd.

3) **Phong shading (cieniowenie Phonga - od nazwiska autora)**
Ten algorytm interpoluje wektory normalne stykających się trójkątów. Dopiero na tej podstawie obliczane jest natężenie światła. Dzięki temu uzyskuje się lepsze wygładzenie powierzchni obiektu. Cieniowanie Phonga pozwala na bardziej realistyczne odwzorowanie kształtów i zmian oświetlenia. Niestety oprócz tego wymaga sporo większej mocy obliczeniowej i nie oddaje niektórych cech optycznych obiektów.

4) **Per-pixel lighting (oświetlanie z dokładnością do piksela)**
Jest to najnowsza technika oświetlania i cieniowania obiektów, dostępna jedynie w układzie Pixel Shader (XBox). Pozwala obliczać natężenie światła indywidualne dla każdego piksela obiektu, co pozwala na uzyskanie bardzo realistycznych efektów.

Stencil buffer

Stencil buffer jest częścią bufora Z, w której przechowuje się tzw. stencil data. Służą one do maskowania (zakrywania) pikseli na ekranie. Jednym z ich zastosowań jest tworzenia prostych cieni (tzw. simple shadows).

Shadow buffers

To część układu graficznego (dokładnie Pixel Shadera) odpowiedzialna za generowanie realistycznych cieni. Oblicza ona sposób ich padania na inne obiekty oraz poprzez rozmycie ich krawędzi tworzy miękkie cienie (soft shadows).

Tekstury

Teksturą nazywamy najczęściej dwuwymiarowy rysunek (bitmapę) nakładany na powierzchnię obiektu. Celem stosowania tekstur jest symulowanie materiału z jakiego zrobiony jest obiekt. Istnieją tekstury określające kolor obiektu, jego przeźroczystość, wypukłości czy też udające odbicia otoczenia. Oprócz bitmap stosuje się również tekstury proceduralne, których wygląd opisują wzory matematyczne, a także całe sekwencje obrazków tworzących animację.

Podstawową cechą tekstury jest jej rozdzielczość. W dostępnych na rynku konsolach może ona wynosić maksymalnie 2048 x 2048 punktów. Istnieje również ograniczanie mówiące, że każdy z boków tekstury musi mieć rozmiar równy potędze cyfry 2 (czyli 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048).

Tekstury o maksymalnych wymiarach zajmują, jak się pewnie domyślacie, sporo cennej pamięci. Aby temu zaradzić, stosuje się kompresję tekstur. W tej chwili najpopularniejszą jej odmianą jest S3TC (S3 Texture Compression). Jest to metoda bezstratna (nie pogarsza jakości tekstury), dająca stosunek upakowania 6:1. Tak przygotowane tekstury rozpakowywane są "w locie" i od razu gotowe do użycia. Dzięki temu gracze mogą cieszyć oczy ultra-realistycznym otoczeniem bez utraty prędkości.

Aby nadać teksturom bardziej gładki wygląd, filtruje się je przed nałożeniem na obiekt. W chwili obecnej stosuje się 3 sposoby filtrowania:

1) **Bilinear (dwuliniowe).**
Polega na interpolacji kolorów, pomiędzy czterema sąsiadującymi ze sobą punktami tekstury.

2) **Trilinear (trójliniowe)**
Metoda ta działa tak samo jak pierwsza, z tą różnicą, że filtrowane są dwie kolejne mipmapy tej samej tekstury. Ostateczny kolor tekstury jest średnią wyliczoną z kolorów tychże mipmap.

3) **Anisotropic**
Jest to specjalny rodzaj filtrowania, który stosuje się w przypadkach, gdy długa i wąska tekstura rozciąga się na całej długości sceny. Dobrym przykładem jest pas startowy, który zaczyna się przy kamerze i niknie gdzieś na horyzoncie. W takiej sytuacji dwie pierwsze metody nie do końca zdają egzamin.

Z-Buffer

Bufor Z (lub bufor głębokości) jest obszarem pamięci, w którym zapisane są informacje na temat położenia obiektów na osi Z, czyli mówiąc po polsku, ich odległość od kamery. Jeśli okaże się, że piksele leżące na dwóch różnych trójkątach mają te same współrzędne na ekranie, to rysowany jest ten, którego parametr Z jest mniejszy. Dzięki temu obiekty, która zasłonięta są przez inne, nigdy nie pojawią się na ekranie.
Bufor Z ma wielkość identyczną jak wyświetlany obraz. Przy obliczaniu każdej klatki animacji jest on czyszczony i zapełniany od nowa. Są to czasochłonne czynności, dlatego podobnie jak w przypadku tekstur, bufor Z można poddać kompresji (w stosunku 4:1). [Tomek Różański]

Źródła
Miesięcznik "GFX" nr 1/97, 4/98, 1/99, 2/99
Richard S. Wright jr, Michael Sweet "OpenGL. księga eksperta" wyd.
Helion 1999
www.opengl.org, www.nvidia.com,
www.benchmark.pl

PRZEPIS NA TURNIEJ

Nerwy, stres, rywalizacja i mokre od potu pady. Każdy kto choć raz uczestniczył w jakimkolwiek turnieju powinien wiedzieć, o czym mowa. W naszym kraju nie organizuje się ich w dużej liczbie, jednak w ostatnim czasie coś w tej sprawie zaczęło się dziać. Mam przyjemność być jedną z osób, które starają się ten temat rozkręcić, dlatego chcę się z Wami podzielić zdobytą wiedzą. Wszystko po to, by w przyszłości nic nie stanęło Wam na przeszkodzie, gdy będziecie chcieli sami zoorganizować mały, kameralny turniej.

PANIE, WYNAJMNIJ NAM PIWNICĘ!

Najważniejszą rzeczą jest miejsce, w którym będziemy chcieli zoorganizować zawody. Może to być jakaś knajpka, hala, piwnica albo szopa dziadka,) Ważne, by pomieszczenie było na tyle duże, żeby wszyscy biorący udział w turnieju mieli swobodę poruszania się. Najlepiej dogadać się z właścicielem jakiegoś baru! Dobrym argumentem może być fakt, że w czasie turnieju zawsze ktoś coś kupi, co z kolei zapewnia klienta właścicielowi.

MAMO, POŻYCZ TELEWIZOR...

Gdy lokal już jest zaklepany, należy skombinować stanowiska do gry, składające się z konsol oraz telewizorów. Najlepszym rozwiązaniem są znajomi Gracza. Jeden weźmia TV, drugi konsolę i... szafa gra! Pamiętajmy jednak, że każdemu może coś wypaść i często okazuje się w dniu imprezy, że któryś z kumpli nie da rady zabrać sprzętu. Dlatego najlepiej "ubezpieczyć się" zawczasu, załatwiając więcej sprzętu niż potrzeba.

REKLAMA DŹWIGNIĄ HANDLU

Nadeszła pora aby rozreklamować imprezkę, co by ludziska walili dzwiami i oknami:). Najlepiej umieścić krótkie info w jakiejś branżowej gazecie. Tutaj apeluje do wszystkich przyszłych "organizatorów" - w PSX EXTREME będzia możliwość umieszczania takowych ogłoszeń (dwie wódeczki, 3 skrzynki piwa, i sprawa załatwiona:). Innym sposobem na reklamę mogą być ulotki porozwieszane w swojej miejscowości. Niestety, wykonanie takowych troszkę kosztuje, a pożytku z tego raczej mało, gdyż pewnie jedna na 50 osób skuma "o co chodzi jakby". Można również umieścić informację na temat turnieju na stronach www, lub po prostu poprosić kumpli o "rozplotkowania" nedchodzącego wydarzenia.

ROZPISKI I SYSTEM GRY

Najważniejszą rzeczą już na samym turnieju jest odpowiednie rozstawienie par, a także ustalenie systemu jakim będą rozgrywane zawody: pucharowy (przegrany odpada), grupowy bądź do dwóch porażek (taki sam jak pucharowy, tylko że przegrani walczą jeszcze między sobą o awans). Jak wiemy, każdy z Graczy chciałby pograć jak najdłużej, dlatego najlepszym rozwiązaniem byłoby utworzenie grup. Niestety, nie zawsze czas na to pozwala. Żeby jednak się w tym wszystkim nie pogubić, najlepiej jest obliczyć ile poszczególne rundy będą trwały. Do tego posłużyć może specjalny wzór, który podaje obok. Normalnie Einstein jestem:). (...) Bierzemy pod uwagę trzy czynniki: ilość osób, ilość stanowisk oraz czas na rozegranie całego turnieju.


zdj. z turnieju ISS w redakcji (2002)



---- przykładowa rozpiska ----

Turniej trwa od 12.00 do 20.00, mamy więc 8 godz.

1 RUNDA - system pucharowy (a więc 32 mecze), mecz po 5 min (8 min.)

Ilość osob: 64
Ilość stanowisk: 4

[Trzabe wziąść jednak poprawkę na grzabanie w formacji, przestoje w grze itp., dlatego do czasu głównego dodajemy kilka minut, w przypadku meczu trwającego 5 minut, razem będzie to ok. 8 minut. Mecz trwający 10 min. liczymy jako 15min. itd.]

Obliczanie: 32 meczy x 8 min. = 256 min./4 stanowiska = 64 min. (+/- 10 min.) na jadno stanowisko. Jasno wychodzi więc, że 1 runda trwała będzie nieco ponad godzinę.

2 RUNDA - system grupowy (4 grupy po 8 Graczy), mecz po 5 min. (8 min.)

Ilość osób: 32
Ilość stanowisk: 4

[W kazdej grupie więc będzie trzeba rozegrać 28 meczy]

Obliczenie: 28 meczy x 8 min. = 224 min. (+/- 10min.) Kazda grupa ma swoje stanowisko, dlatego dalej nie dzielimy tych minut. Jasno wychodzi więc, ze 2 runda będzia trwała prawie cztery godziny.

3 RUNDA - system pucharowy (a więc 8 maczy), mecz po 10 min. (15 min.)

Ilość osób: 16
Ilość stanowisk: 4

Obliczenie: 8 meczy x 15 min. = 120min./4 stanowiska = 30min. (+/- 10min.) Jasno wychodzi więc, za 3 runda trwała będzie ok. pół godziny.

4 RUNDA - obliczamy takim samym sposobem co trzecią, i tak aż do finału.

W ten oto sposób możemy sobie policzyć ile cały turniej będzie trwał i ustalić system rozgrywek tak żeby wyrobić się na czas.

NAGRODY

Na każdym porządnym turnieju powinny być jakieś nagrody. Możemy poszukać jakiegoś sponsora (poziom HARD.), lub ustalić wpisowe, z których sami kupimy jakieś negrody (poziom EASY.). Mogą to być choćby puchary, ktorych ceny wahają się w granicach 30-150zł.

SŁOWO NA NIEOZIELĘ

Dużo osób ma pretensje, dlaczego turnieje są organizowane tylko na Śląsku? Moi drodzy, nie możecie siedzieć bezczynnie czekając aż ktoś zrobi jakiś turniej w okolicy. Zbierzcie się w kilka osób i wspólnymi siłami zoorganizujcie jakieś zawody!
Jeśli macie jakieś pytania co do organizacji, piszcie do mnie na maila (gopa@88net.trzepek.pl) - służę pomocą! [GOPA]

JAK PISAĆ: poradnik dla ambitnych

Lubicie pisać i czasem nieśmiało myślicie żeby wziąć się za to na poważnie i związać z tym swoją przyszłość? Chcielibyście podnieść poziom swoich prac, nadać im pożądaną formę? Z pewnością nie jestem w stanie Wam tego zagwarantować, gdyż zależy to wyłącznie od Was samych! Chciałbym w tym tekście przekazać kilka ciekawych spostrzeżeń na temat pracy dziennikarza i przedstawić kilka zasad, którymi kieruje się w mojej pracy. Być może w jakiś sposób się do tego ustosunkujecie i wyciągniecie konstruktywne wnioski. Dobrze uczyć się na błędach, zwłaszcza cudzych.

Czym właściwie jest to słynne dziennikarstwo? Dla jednych to po prostu zawód, dla innych powołanie, rzemiosło, a nawet życiowa misja. Zajęcie to polega przede wszystkim na zdobywaniu i przetwarzaniu informacji na użytek innych. Pisanie wymaga nie tylko zdolności technicznych, ale również pewnych walorów intelektualnych. Ogromna personalizacja dziennikarstwa spowodowała, że w dzisiejszych czasach nie wystarczy się z tym urodzić - trzeba dysponować konkretną wiedzą i nieustannie ją poszerzać. Wokół nas panuje chaos, wszechobecny 'szum informacyjny'. Zadaniem dziennikarza jest wyławiać z niego najistotniejsze informacje, poddawać je odpowiedniej obróbce i później przekazywać swoim czytelnikom.

Kandydat na dziennikarza powinien spełniać kilka warunków, które moim zdaniem stanowią podstawę w realnym planowaniu przyszłości pod kątem pracy w mediach. Jest to sprawność w pisaniu, umiejętność precyzyjnego formułowania wypowiedzi, jasność w przedstawieniu faktów. Rasowy dziennikarz musi umieć panować nad stresem i wytrzymywać presję, która nieodłącznie towarzyszy oddawaniu tekstów na czas. Czasem trzeba przygotować dany artykuł "na wczoraj", przygotować w bardzo krótkim czasie opis skomplikowanej gry, a wtedy to pomogą tylko stalowe nerwy. Trzeba być wytrwałym, gdyż zwykle nie wszystko wychodzi od razu i wymagana jest masa poprawek. Pojawiają się różne problemy, które należy samodzielnie rozwiązywać. Chcąc pracować w piśmie musisz wykazywać się inicjatywą - zgłaszać własne pomysły, uczestniczyć w harmonijnym rozwoju pisma i zawsze być gotowym do podjęcia dodatkowych zadań, jeśli to tylko konieczne. Ważny jest odpowiedni stosunek do pracy, trzeba wykazywać maksimum energii i entuzjazmu. Podobnie jak w sporcie, dziennikarstwo to rodzaj gry zespołowej i wymaga łatwości w nawiązywaniu kontaktów międzyludzkich. Często umiejętność zrozumienia racji drugiej strony pomaga poradzić sobie w sytuacjach konfliktowych i pozytywnie wpływa na komfort pracy.

Biorąc się za profesjonalne pisanie, należy spełnić kilka fundamentalnych warunków. Absolutną podstawą jest znajomość zasad gramatyki i ortografii, gdyż trzeba umieć budować okrągłe i zrozumiałe dla wszystkich zdania, w których musi panować określony porządek. Nie liczcie na korektora, w przypadku jak dostanie zabugowany i pełen rewelacji tekst, w najlepszym razie Wam go odeśle. W skrajnych przypadkach tekst zostanie odrzucony, a nieszczęśliwy autor wyląduje na dywaniku u naczelnego( ). Musicie pisać DYNAMICZNIE! W czasach telewizji i komputerów tylko w ten sposób można przykuć uwagę ludzi do pracy drukowanej. Unikajcie czasowników w stronie biernej, gdyż brzmią nienaturalnie i sprawiają wrażenie, jakby autor miał coś do ukrycia! Bardzo częstym błędem jest mieszanie czasów, choćby przeskakiwanie z czasu przeszłego do teraźniejszego. Jeśli nie ma koniecznego powodu, to stosuj konsekwentnie jeden wybrany. Polecam stosowanie czasu teraźniejszego, gdyż w ten sposób "zbliżamy" czytelnika do przekazywanych przez nas treści. Słowo "mówi" ma większą moc, niż "powiedział". "Wyrusza" brzmi bardziej odlecująco od "wyruszył". Podobnie wygląda sprawa z liczbą, decydując się na formę "drodzy Czytelnicy", nie pisz "drogi Czytelniku".

Odkładacie pada i w głowie kiełkuje Wam pomysł na ciekawy tekst okołogrowy. Często siadacie wtedy za klawiaturą i zaczynacie wstukiwać pierwsze zdanie, ale szybko zauważacie, że coś nie gra. Praca się wlecze, a Was interesuje bardziej tapeta z rozwiązłowaną Angeliną Jolie, niż dalsze pisanie. Błąd! Musicie wiedzieć o czym pisać, mieć w głowie zarys całości tekstu i odpowiednią argumentację, żeby bronić swoich tez. Z własnego doświadczenia wiem, że mechaniczne wstukiwanie całości do komputera to tylko 20% właściwej pracy. Planowanie powinno poprzedzać pisanie. Należy



wymyślić kształt przyszłego tekstu, a później w miarę możliwości zmierzać do jego urzeczywistnienia.

Podczas wyboru tematu, kierujcie się przede wszystkim oryginalnością i niekonwencjonalnym podejściem do zagadnienia. Ile razy można czytać teksty na temat szowinizmu konsolowego, magii oldskulu, czy wyższości XBOX nad PS2 ? W ten sposób na pewno nie zwrócicie na siebie uwagi. Musicie uderzyć czymś nowym, zaskakującym i ODPOWIEDNIO TO UARGUMENTOWAĆ. Często odkładałem dobre pomysły na później, bo w danej chwili nie potrafiłem danego tekstu "wybronić" i potrzebowałem czasu na przemyślenia i znalezienie materiału pomocniczego. Kolejnym powszechnym błędem w znacznej części nadesłanych prac, jest pisanie o rzeczach oczywistych i powszechnie znanych. Tekst musi coś wnosić, prowokować do refleksji, inaczej jest zupełnie bezużyteczny!

Słownictwo to niezwykły budulec, z pomocą którego tworzysz nowe treści. Jak to mawiają kobiety "nie liczy się wielkość, ale to, jak z niej korzystasz". Silenie się na skomplikowane i ozdobne zwroty językowe, które zupełnie do danego tekstu nie pasują, jest jak strojenie choinki na święta. Zawieszacie coraz więcej ozdób, drzewko się od nich ugina, aż w końcu gałązka pęka i wszystko się rozsypuje na ziemię. Zamiast "preferuje" piszcie "woli". "Je" brzmi lepiej, niż "konsumuje". Przede wszystkim stawiajcie na prostotę i bezpośredniość. W życiu nie powiecie przecież, że "idziecie oddać urynę", tylko stwierdzicie, że "idziecie się wysikać" - pamiętajcie o tym, niekoniecznie zaprogramowanie ulepszać swój tekst. Nie wszystko złoto co się świeci. Starajcie się nie szukać długich słów, kiedy możecie skorzystać z krótkich. U podstaw języka kryje się ujmująca prostota. Dobre pisanie musi być zwięzłe, wolne od zbędnych słów. Nie idzie o to, żeby każde zdanie traktować zdawkowo, ale żeby miało ono konkretną treść. Unikajcie nadmiaru długich zdań złożonych, od czasem tworzą trudny do przejścia gąszcz. Kiedy piszecie tekst, opowiadacie sobie samemu pewną historię, jesteście jej PIERWSZYMI czytelnikami. Gdy zeczytacie poprawki, postarajcie się usunąć z tekstu roboczego wszystko, co nie należy do tej historii. Polecam czytanie na głos, gdyż dzięki temu można wychwycić wiele uchybień, które umknęły naszej uwadze.

Jeśli Wasze wątpliwości wzbudzi konkretne miejsce i nie będziecie do niego przekonani - wykreślcie ten akapit, lub postarajcie się napisać go od nowa! Akapit to podstawowa jednostka kompozycji tekstu. Rozdzielenie wątków w akapity ma pomóc czytelnikowi w przejściu przez kolejne etapy artykułu. Budujcie zdania z rzeczowników i czasowników, a unikajcie wypełniania ich ciągiem przysłówków i przymiotników, bo inaczej można łatwo popaść w wodolejstwo. Umiejętnie korzystajcie z cudzysłowów, gdyż w wielu nadesłanych do PE pracach jest on nadużywany do rozciągania źle dobranych wyrazów. W takim przypadku znajdźcie trafniejszy wyraz o podobnym znaczeniu, a kiedy nie będzie innego wyjścia, sięgnijcie po cudzysłów. Nie odjcie się bawić językiem, miejcie zawsze uszy otwarte na nowe i ciekawe sformułowania, które można usłyszeć na ulicy, czy z ust znanej w mediach osoby. Można je później wykorzystać w tekście, a przyciągają one uwagę czytelników i podnoszą wartość pracy!

Jeśli tylko jest taka możliwość, to nie piszcie nigdy ne siłę. Zmuszając się do tego, zwykle osiągniecie efekt odwrotny do zamierzonego. Może jestem staromodny, ale wierzę w moc natchnienia, które daje pisaniu niezwykłą lekkość i przyjemność. Shiller stworzył jednak inne pojęcie, dużo bardziej mi odpowiadające: niespodzianki duszy! Oznacza to wszystkie momenty, nagłe i krótkie, które przynoszą pomysł, czy długo oczekiwane rozwiązanie. Wierzcie mi, najlepsze pisanie to rodzaj natchnionej zabawy, kiedy z dziką przyjemnością tworzycie swój tekst i widzicie, że praca przynosi oczekiwane rezultaty.

W pisaniu bardzo przydatne okazują się wszelkiej maści wspomagacze. Nikotyna znakomicie wspomaga przewodzenie synaps, choć pomagając w pracy, jednocześnie zabija. Hmm... nic nie jest bez wad) Pisarz Pavel Valery podobno napędzał strachu swoim służącym, gdyż z jego pracowni wydobywały się kłęby gęstego dymu. Nieodłącznym towarzyszem nocnych wojaży jest kawa, którą wypijam w ilościach przemysłowych. Pomaga zachować jasność myśli i pobudza do dalszej pracy. Jeśli macie mocne głowy, to nie zaszkodzi również puszeczka piwka, czy dająca polot myśli szklenka winka - pisanie "po kilku seksach" ma wtedy pozytywne efekty, od tekst jest na większym luzie, a niektóre formułki słowne, jakie wtedy przychodzą do głowy, potrafią zaskakiwać)

Pisanie to ekscytująca podróż w nieznane, w którą jednak nie powinno się wyruszać bez odpowiedniego przygotowania. Sformułowanie zasad tego, jak należy pisać, jest niemożliwe. Każdy z nas jest na swój sposób indywidualnością i podejdzie do tego w charakterystyczny dla siebie sposób. Zanim jednak wykształcicie swój indywidualny styl, będziecie musieli włożyć w to dużo pracy. Powodzenia w realizacji Waszych marzeń! [mazzi]

RING

oficjalny dystrybutor w Polsce: Sony Polska
oficjalna cena w Europie: 199 Euro
ilość sprzedanych konsol: 51 mln sztuk [stan na koniec marca 2003]
ilość dostępnych gier: ok. 550 tytułów

15-TKA NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW

Mity - nie-mity...

- Laser w PlayStation 2 nie jest najwyższej jakości.
I wbrew temu, co mówią panowie z SONY, trochę prawdy w tym tkwi. Nawet nie chodzi o to, że czytniki są "zajeżdżane" przez piracki gry - na zachodzie klienci zgłaszają mnóstwo reklamacji, gdyż konsola zwyczajnie przestała odtwarzać im filmy DVD. Tak naprawdę jednak nie ma reguły - niektóre lasery mogą bez problemów działać kilka lat, inne padną po miesiącu.

- PlayStation 2 nie bez powodu nazywano jest SequelStation
Temu trudno zaprzeczyć. Wbrew pozorom nie jest to wada - ukazujące się na konsolę SONY sequele to najczęściej świetne gry (GRAN TURISMO 3, MGS 2, GTA 3). Trudno jednak nie zauważyć, iż pojawia się też cała masa nowych, o jednocześnie doskonałych, tytułów - jak choćby DEVIL MAY CRY, ICO, JAK & DAXTER czy RATCHET & CLANK.

- To "najpowniejsza" konsola na rynku.
Tak, jeśli porównać ją z GameCube'm, na którego ukazuje się niewiele gier, czy Xbox'em, który MICROSOFT bez owijania w bawełnę określa mianem "konsoli przejściowej", pierwszej próby zbadania rynku. Na PS2 ukazuje się najwięcej gier, a i w liczbie hitów ani GCN, ani X nie mogą się równać. No i mamy gwarancję, że jeszcze przez kilka lat te hity będą się na tę maszynkę ukazywać.





1 GRAN TURISMO 3:A-SPEC

W zgodnej opinii najlepsze wyscigi na dominujące obecnie na rynku konsole Gra, choć ma już swoje lata, do dziś zachwyca poziomem wykonania, miodnością i masą mozliwośc! (setki fur nieskończone grzebanie w ich bebechach)



2 PRO EVOLUTION SOCCER 2

Synonim doskonałej "gały" KONAMI popełnia tytuły z tej seri nader często ale też niemal zawsze spełniają one nadzieje Graczy Niewiarygodny feeling i odpowiednio zbalansowana rozgrywka świetne wykonanie Brakuje tylko pełnej licencji (jest za to rozbudowany edytor)



3 GTA VICE CITY

Rekordzista w temacie "największa liczba pre-orderów" Z, jak zakładano, mission-packa powstała kolejna (choć pozbawiona numerka) część serii, w opinii wielu lepsza od poprzedniej

Najprzydatniejsze akcesoria:

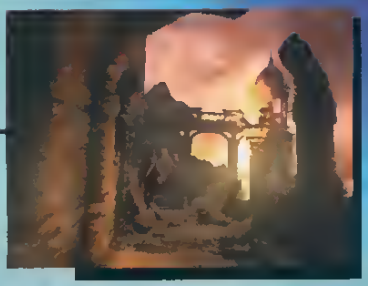
- Multi Tap PS2
Obowiązkowy zakup dla fanów multiplayerowej rozrywki Gier, ktore pozwalają na podpięcie czterech (lub więcej) padow jest cała masa, by wymienić tylko PES 2 czy NBA STREET 2 Na rynku jest też masa tanich (czyt niezbyt dobrej jakości podróbek) Cena 239-249 zł (oryginalny Multi Tap SONY)

- Kierownica
Dla fanow wyscigów którzy dość mają zabawy z padem Modeli kierownicy na rynku jest wiele, siłą rzeczy spora jest rozpiętośc cenowa - od 200 złotych za Cyber Wheel X, az do 800 złotych za Logitech Momo Force (ktora jednak jest warta tej ceny - kierownica ze skorą, aluminiowe elementy, itd)

- Action Replay 2v2 PS
Słynna przystawka Dateła w wersji 2 2 zdejmuje blokadę regionalną (filmy DVD), 'zielony obraz" (filmy DVD oglądane na kablu RGB), pozwala na korzystanie ze specjalnych, dostępnych na załączonej płycie i w Internecie kodów, umożliwia tez kompresowanie save'ów na karcie pamięci Cena. 159-179 zł

- Network Adaptor
Oryginalna karta sieciowa, pozwalająca grać w internecie w przystosowane do takich celów tytuły Co wazne, owa usługa (przynajmniej na razie) jest bezpłatna Cena około 250 zł

WAŻNE podajemy rozpiętość sklepowych cen w Polsce na Zachodzie (często tez na Allegro) - wszystkie produkty są z reguły tańsze (nawet o 40%)





4 DEVIL MAY CRY

Przygody Dantego zrobiły swego czasu spore zamieszanie na rynku. Wpływ na to miała m.in. niesamowita frajda płynąca z ciachania dziesiątek potworów, ze o wykonaniu i niesamowitym klimacie nie wspomnę.

5 GRAND THEFT AUTO

Jedna z najpopular[illegible] najbardziej rozbudow[illegible] PS2. Symulator gangstera któremu programiści un[illegible] kradzież samochodów [illegible] bejsbola na bliźnich i wiele naprawdę wiele innych czynnosc





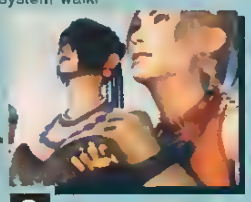
6 SOUL CALIBUR 2

Kontynuacja najlepszej - w opinii wielu - gry na DreemCesta. Rozbudowanie i rzadko spotykana głębia trybu dla jednego Gracza, świetny system, nowe postacie (w tym unikalna dla PS2 - Heihachi) plus świetny system walki.

7 RATCHET & CLANK

Tytuł ten stanowi wzorcowy przykład dla programistów chcących wycisnąć z platformówek więcej, anizeli tylko powielanie schematu "skecz i pozbieraj". Gra niesamowicie rozbudowana, długa i piekielnie grywalna.





8 BURNOUT 2: POI

Najlepsze arcade'owe wyścigi. Tytuł, który w pełni oddaje uczucie, jakie towarzyszy osiąganiu dużych prędkości. Do tego tryb "kaskaderski", w którym należy stworzyć na ulicy jak największy syf ze zdarzających się samochodow.

9 FINAL FANTASY X

SQUARE przeniosło na PS2 swoją najsłynniejszą serię z powodzeniem (choć nie zabrakło zarzutów, ze to bardziej film niz gra). Zawodowe wykonanie, muzyka Nobuo Uematsu i porywająca fabuła - słowem najlepszy eRPeG na PS2.

10. SILENT HILL 2
11. VIRTUA FIGHTER 4
12. NBA STREET 2
13. SPLINTER CELL
14. JAK & DAXTER
15. METAL GEAR SOLID 2/ MGS 2: SUBSTANCE

PLAYSTATION 2 JEST KONSOLĄ DLA CIEBIE...

- ... jeśli chcesz mieć konsolę, na którą ukazuje się najwięcej gier, a jednocześnie największa liczba hitów.
- ... jeśli miałeś PSX'a i czujesz sentyment do tej konsoli - PS2 uraduje Cię sequelami wielu gier znanych z Szaraka.
- ... jeśli chcesz w przyszłości zmierzyć się z innymi Graczami w sieci.
- ... jeśli przyzwyczaiłeś się do Dual Shocka i nie "leżą" Ci pady da innych konsol.
- ... jeśli lubisz gry stricte japońskie - dziwne i niekiedy pierdołowate, ale a specyficznym uroku. Na PS2 jest ich najwięcej.
- ... jeśli oprócz grania chcesz mieć możliwość oglądania filmów DVD - patrz jednak "Mity - nie-mity".

OPINIE CZYTELNIKÓW:

"(...) Playstation 2 warto kupić z jednego bardzo ważnego powodu i kilku mniej ważnych. Ten ważny to GRY! Mam zdaniem Playstation 2 ma najlepsze gry w historii. Te mniej ważne powody to: możliwosc oglądania filmow nagranych na płytach DVD, możliwosc oglądaniu filmow nagranych w formacie DivX (z odpowiednim programem oczywiście) i po trzecie Playstation 2 jest sprzętowym emulatorem PSX'a, a jak wiadoma PSX ma w swojej bibliotece gier gry, które są niejako obowiązkowe dla wszystkich fanow takiej rozrywki (...)" *Greg, Katowice*

"(...) Może dlatego, ze o niej marzysz? Może dlatego, ze ma największy zbiur bardzo dobrych gier? A może dlatego, że masz sentyment do Sony? PS2 kojarzy się ludzikom na Świecie jako podpasiony następca Szaraczko, konsolę "2 in 1", wielkiego następcę króla. Gier wybitnych jest dużo, więc potencjalny nabywca ma w czym wybierać. Nabywca powinien także kierować się ceną. GaCek jest tani, ale cienko u nas z dostępem do nowych szpil, Xklocek nieco starszy, ale jest "świeżakiem" w branży gier... Pozostaje nasz obiekt uczu... sympatii) - PS2. W kilku słowach - chcesz pograć od zaraz, miec dostęp do nowości, masz portfel nieco grubszy niż 'tysiak' i cenisz sobie wygodę gry - kupuj PlayStation 2. Osobiście polecam zakup Czekaladki, której sam jestem posiadaczem) (...)" *Barbarianus, Ustka*

"(...) Spójrzmy z perspektywy przeciętnego Polaka - PS2 jest najlepszą konsolą na polskie warunki. Ma dużą bibliotekę gier, jest dostępna oficjalnie (w przeciwieństwie do X'a), więc zwykły szary człowiek, który nie zna się na rzeczy, nie będzie miał problemow z kupnem/serwisem/gwarancją. Do czasu, aż nie wejdziemy do UE i Xbox nie pojawi się u nas oficjalnie (za około 2 lata), PS2 pozostanie niekwestionowanym liderem. Poza tym wystarczy spojrzec na los PSX'a - Sony wie jak utrzymac długo przy życiu swoją konsolę (...)" *Akuma, Wałbrzych*

"(...) PS2 to najlepszy przyjaciel człowieka bo: 1) długie zimowe wieczary można przesiedzieć w domu grając w gry, których jest masa i moją klimat (tutaj DMC itd. się kłaniają), 2) łatwa dostępnosc do "kapii bezpieczenstwo" i coraz tonszu "poprawionie konsol", 3) popularność PS2 (można się wymieniac gramu i sprzedawać gry), 4) dużo ludzi ma PS2, dzięki czemu można poznac braci konsolowców; 5) hamuje przemoc w domu (można się wyzyć grając, a nie bijąc rodzinstwa), 6) nie ma obawy, że jak kupisz PS2, to za rok będziesz musiał procesor wymienić, 7) dostęp jest łatwy i legalny, a serwis bezproblemowy, 8) SONY daje razne przywileje i prezenty zarejestrowanym właścicielom konsol (karta rejestracyjna w instrukcji) (...)" *Arran, Łódz*

"(...) Czarnulka ma kartę sieciową, która jest bardziej "user-friendly", niż jej odpowiednik u X'a. Mozo Network Adoptor jest mniej zaawansowane niż Xbax Live, ale za to nie pobiera sam pieniędzy z karty kredytowej, no i można grac przez modem, co wbrew pozorom jest popularne w USA, a co dopiero w Polsce. Innym powodem przemawiającym za kupnem PS2 jest piractwo. Może nie jest zbyt poprawny moralnie, ale sądzę, ze ok. 90% PS2 w Polsce przeszła upgrade'). Osobiście kupuję gry za 8 zł. Ktos może powiedzieć, że lepiej kupic jeden oryginał i cieszyc się nim przez miesiąc, niz 10 piratow i tylko je "przejrzeć". Rowniez uwazam, ze to jest bez sensu, dlatego kupuję jednego pirata na 2-4 tygodni i jestem happy (...)" *Dante2003, Koszalin*

"(...) Dlaczego kupic PS2...? Ponieważ jest to w tej chwili najlepiej supportowana przez producentów konsola next gen. Bogaty wybor tytułów zadowoli nawet najbardziej wymagającego gracza, a liczba zapowiedzi sprawi, ze oni na chwilę nie pozołuję kupna tego sprzętu. Poza tym nowy posiadacz PS2 ma rowniez dostęp do wszystkich gier wydanych na jej poprzedniczkę, co dodatkowo zwiększa atrakcyjnosc tej konsoli, względem konkurencji (...)" *Staro_iwi, Rzeszów*

"(...) PS2 ba... PSX i już. Legendy się nie kwestionuje. KONIEC (...)" *T3xz.*

"(...) PS2 z każdego gatunku gier posiada po kilka absolutnych killerów. Posiada największą bazę gier RPG, co dla fanów RPG jest dużym plusem. Kolejną zaletą jest to, ze SONY ma duze doswiadczenie w branży i człowiek który kupuje PS2 ma zagwarantowane, że będzie dostawał wysokiej jakosci oprogramowanie, no i ze nie zdarzy się nawet miesiąc przestoju bez hitu. PS2 posiada - według graczy na całym swiecie najlepszy pad i już chyba nie da się zrobic lepszego.
Zalety można wymieniać bez końca, dla kazdego będą to inne zalety, dla niektorych PS2 to już RELIGIA (...)" *CELL7777*

"(...) Warto kupic PS2 także z powodu czarujących, świecących diod szczególnie tej niebieskiej))) (...)" *Bartek, Ruda Śląska*

RING

oficjalny dystrybutor w Polsce: brak
oficjalna cena w Europie: 199 Euro
liczba sprzedanych konsol: 8 mln sztuk [stan na koniec marca 2003]
Ilość dostępnych gier: ok. 250 tytułów



Mity - nie-mity...

- Xbox to po prostu zakamuflowany PeCet.
Bzdura! Maszynka MicroSoftu to konsola potężnej grupy. Fakt, iż ma twardy dysk niczego nie przesądza - PlayStation 2 również takowy posiada (opcjonalnie), należy więc przypuszczać, że wkrótce stanie się to konsolowym standardem. Fakt, iż na tej konsoli można bawić się przeróżnymi undergroundowymi programami, należy przypisać ewoluowanie samego pojęcia konsoli. A cała reszta uwag dotyczących "piecowatości" X-a to plotki rozsiewane przez zwolenników teorii spiskowych.

- Xbeksa - jak PeCeta - trzeba co rusz unowocześniać.
Kolejna bujda na resorach. Zbliżona w stosunku do PeCeta architektura ułatwia tylko konwertowanie gier z jednego systemu na drugi. Chyba, że w kategoriach upgrade'u uznasz rozsądnie wykonane fabrycznie zamontowanego twardego dysku na bardziej pojemny.

- Pad do X'a jest niewygodny
Tkwi w tym ziarno prawdy. Szczególnie dla osób o małych dłoniach pad może się okazać trudny do okiełznania (to [illegible] Xbox'y zaopatrzone są w specjalne, zmniejszone wersje ze zmienionym rozmieszczeniem przycisków - od pewnego czasu również u nas dodaje się właśnie te [illegible]). Jednak do każdego kontrolera można się przyzwyczaić po upływie określonego czasu (w przypadku Xbox'owych bijatyk czas ten jest dość długi:).

Najprzydatniejsze akcesoria:

- Pilot DVD oryginalny
Sprytni panowie z MicroSoftu postanowili zarobić na tych, którzy na swojej maszynie zechcą odtwarzać filmy DVD. Kupno pilota jest do tego niezbędne. Cena: 150-179 zł (produkty nieoryginalne można kupić nawet dwukrotnie taniej).

- Przejściówka na joypada z PS2
Posiadacze PS2 przesiadający się na Xbox'a mogą mieć problemy z przystosowaniem się do sporej wielkości pada. W sukurs przychodzi przejściówka, dzięki której możemy do konsoli MicroSoftu podpiąć Dual Shocka 2. Cena: 70-89 zł.

- Kabel Euro RGB z wyjściem optycznym (Dolby 5.1)
Poprawiający jakość obrazu (pływające krawędzie, falowanie) kabel z wyjściem RGB Scart, dodatkowo wyposażony w wyjście optyczne do podłączenia dekodera dźwięku przestrzennego w systemie DD5.1 / DTS. Cena: od ok. 70 do 150 zł, zależnie od producenta (różnica w jakości wykonania nie jest duża).

- Xbox Live!
Jeśli w poczet akcesoriów można zaliczyć płatne "startową" usługi Xbox Live! - to nic innego jak wspaniale zorganizowana rozgrywka sieciowa, której gł. mankamentem jest w naszym kraju wymóg szybkiego łącza (Neostrada).

WAŻNE - pomimo rozpiętość, sklepowych cen w Polsce, [illegible] (często też na Allegro) wszystkie produkty [illegible] (nawet o 40%)

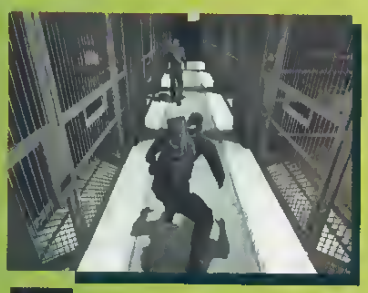
10-TKA NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW



1

HALO

Początkowo gra była pisana na PlayStation 2, w końcu jednak wylądowała na platformie MICROSOFTu i z miejsca stała się przebojem W temacie strzelanin FPP na konsole trudno znaleźć większego killera niż dzieło BUNGIE



2

SPLINTER CELL

Wyczekiwany miesiącami tytuł nie sprawił zawodu Ba, stał się miarodajnym przykładem tego, jak powinna wyglądać wzorowo wykonana skradanka Nigdy wcześniej cień nie był dla Gracza sojusznikiem tego kalibru Świetne wykonanie i niezwykły klimat.



3 ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Trzecia część słynnej serii, w którą można grać dziesiątki godzin, ani trochę nie przybliżając się w ten sposób do jej ukończenia. Dla jednych gra typowo PeCetowa, dla innych synonim najdoskonalszej matrycy eRPeGa



4 SOUL CALIBUR 2



5 BURNOUT 2: POI



6 PANZER DRAGOON ORTA

SEGA znalazła w Xbox'ie świetną platformę dla swych arcade'ówek (najczęściej sequeli gier z Saturna i Dreamcasta) - PDO jest jedną z nich. Niezbyt długa, acz intensywna rozgrywka w połączeniu z ujmującą oprawą wizualną dały świetny efekt końcowy



7 PROJECT GOTHAM RACING

Kolejne wyścigi arcade. Kontynuacja tytułu znanego z Dreamcasta, w której liczy się przede wszystkim umiejętne wchodzenie w poślizgi. Na uwagę zasługuje świetna oprawa graficzna i sugestywnie odwzorowane uszkodzenia aut



8 SHENMUE 2

Jeden z powodów, dla których posiadacze Dreamcasta przesiadali się właśnie na maszynę MICROSOFTu (choć jest to tylko port z DC - gra ukazał się jednak tylko w Europie!) Przygodowka stawiająca nie na liniową rozgrywkę, lecz na nieskrępowaną swobodę, cechę najpełniej opisującą ten tytuł



Gra ukazałe się jakiś czas po wersji "peesdwójkowej", w zamian posiadacze Xbox'a otrzymali kilka bonusów (m.in. dodatkowy scenariusz dla Mariı) Gra nadal stanowi urzeczywistnienia najgorszych snów - radzę nie próbować grać w nocy

9 SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS



10 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

XBOX JEST KONSOLĄ DLA CIEBIE...

- ... jeśli chcesz mieć konsolę o największym zakresie możliwości technicznych, jako w tej chwili jest dostępno na rynku.
- ... jeśli interesujesz się undergroundem i coraz to nowymi pomysłami domorosłych programistów, którzy poświęcają wiele miesięcy na to, by uruchomić na konsoli Linuxa.
- ... jeśli nie lubisz typowego, japońskiego designu, który cechuje znaczną ilość tytułów wychodzących na PS2 i GCN.
- ... jeśli w przyszłości będziesz chciał pograć po sieci, na Xbox'ie będziesz miał najlepszą do tego możliwość.
- ... jeśli masz wstręt do kart pamięci i problemami, jakich niekiedy przysparza ich użytkowanie - twardy dysk X-a umożliwia wykonywanie save'ów nie tylko w rekordowo szybkim tempie, ale i w praktycznie nieskończonej ilości.
- ... jeśli jesteś fanem RPG, a od tego gatunku oczekujesz więcej, aniżeli tylko liniowej rozgrywki z przesytem renderów i animacji - MORROWiND i nadchodzący wielkimi krokami FABLE powinny Cię skusić.
- ... jeśli oprócz grania chcesz mieć możliwość oglądania filmów DVD - Xbox'a można porównać do średniej klasy odtwarzacza DVD.

Dlaczego warto kupić Xbox'a OPINIE CZYTELNIKÓW:

"(...) Będzie bardzo krótko i treściwie: moim zdaniem warto mieć Xbox'a dla jednej gry: DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL. Więcej mi [illegible] trzeba:). (...)" *Krisah, Lubin.*

"(...) Dlaczego warto mieć Xbox'a? Ta konsola ma cudowny support, masę ciekawych gier oraz POTĘŻNE możliwości undergroundowe. Teraz jest to najsilniejsza z konsol, więc można pokazywać ją PeCetowcom. Wygodny pad, wiele możliwości - można by tak długo, ale naprawdę wspaniałą sprawą jest twardy dysk. Ludzie! Zapomnijcie o memorkach... (...)" *Jackass, Toruń.*

"(...) Xbox ma bardzo bogate zaplecze undergroundowe w porównaniu z innymi konsolami, przy których praktycznie takie pojęcie nie istnieje. Ogromnym plusem jest możliwość odpalania przeróżnych emulatorów. Dlaczego warto kupić X'o? Przede wszystkim dla w/w zaplecza undergroundowego, a także specyfikacji, które w znacznym stopniu przewyższają możliwości next genów dostępnych na dzisiejszym rynku konsolowym. Xbox sprawdzo się również świetnie jako kino domowe, dzięki DD 5.1. (...)" *^BlaZzin^DMC.*

"(...) Xbox to taki specyficzny sprzęt. Jego posiadanie wiąże się z wieloma aspektami. Dopiero po zamianie dysku na większy, wrzuceniu 66 (np. Evox czy X2) odczuwam co to jest ten cały Xblac. XBMP (zjadł YAMPa na śniadanie), xSNES,9x (100% szybkości, grafiki i dźwięku!), masa innych emulatorów w tym UAE (Amiga) i emu PSX, zabawa z save'ami i odpalaniem gier z twardego dysku, emu środowiska x86 (no chcemo da radę wrzucić Windowsa 95), LINUX (Mandraka w normalnej i oficjalnej edycji!) z klawiaturą i myszką pod USB! Cena/jakość: 10/10. (...)" *Popiel25.*

"(...) Jest to konsola, która sprawi masę frajdy ludziom znającym się trochę na PCtach i lubiącym popykać w dobre gry. Nie oznacza to jednak, że inni ludzie powinni omijać tą konsolę z daleka. Absolutnie NIE. Jest ona bowiem swego rodzaju bombą zegarową, która wybuchnie na dobre już niedługo. Podsumowując, ma ona duży potencjał, dobre bebechy, cenę, "Xbox Live" i DOAxbv:)). Ludzie, do sklepu!:) (...)" *wino_trza_pić.*

"(...) emu + filmy (DVD,DivX, VCD) + muzyka (Audio CD, MP3) + underground + super gry = XBOX !!! (...)" *Michaeel, Jaworzno.*

"(...) Ja powiem, co mnie zapaliło do kupna tej konsoli: gry. Przede wszystkim gry, bo to one są dla mnie najważniejsze, twardziel - nie ma kłopotu z Memorkami i jest opcja zgrywania muzy. Poza tym konsola ta ma w moich oczach niezłą przyszłość - może się mylę, w każdym razie pieniądze pana Billa dziś są dla mnie wystarczającym argumentem:). (...)" *Cegła.*

"(...) Warto, bo warto. Swego czasu miałem spory dylemat pomiędzy PS2, a X'em. Już prawie kupiłem PS2. Ale SPLINTER CELL zrobił swoje - ta gra zawładnęła moim umysłem i to właśnie ze sprawą czasowego exclusive'a dla Xbox'a kupiłem ten sprzęcior. Teraz nie żałuję. Dzięki maszynce MS można się wspaniale bawić legalnie i tak... mniej legalnie. Ja na pierwszym miejscu stawiam gry, które mi bardziej "podpadają", niż te z PS2. A na drugim miejscu dopiero 'andegrand' - ten mnie zdecydowanie mniej interesuje, lecz nadchodzący emu PSX robi swoje - czekamy [już jest - dop. Kosa] (...)" *^parafofa^, Hrubieszów.*

"(...) W moim odczuciu jest to najlepsza obecnie konsola - kombajn multimedialny. Posiada ogromne wsparcie ze strony developerów. Jako, że posiadam Xbox'a od dość dawna - kwiecień 2002, wtedy bym jednak wstrzymał się z polecaniem kupna konsoli - gier było mało i panowało tzw. "posucha" na rynku. Jednak obecnie jest już kilka (może kilkanaście) kultowych pozycji - HALO, PGR, DOA3, SPLINTER CELL, SHENMUE 2, RALLI SPORTS CHALLENGE, co miesiąc ukazuje się kilka naprawdę wspaniałych tytułów, o czeka nas jeszcze więcej - mowa o DOOM 3, HALO 2, HALF LIFE 2, FABLE, COUNTER STRIKE CONDITION ZERO, MIDTOWN MADNESS 3, itp. Warto nadmienić, że w "stajni" twórców gier znajdują się takie firmy jak RARE, JUNGIE, SEGA, a i zdarzają się miłe debiuty - przykładem niech będzie chociażby gra YAGER mało znanej firmy z Niemiec. (...)" *Szych, Warszawa.*

"(...) Powody są 3: 1) MICROSOFT - najbogatsza firma na świecie, czyli nie będzie oszczędzać na promowaniu swojej konsoli, co może przynieść tylko pożytek dla Gracza. Nie ma ryzyka jak z SEGĄ bądź NINTENDO, że po dużych stratach wycofa się z rynku zostawiając Graczy na lodzie. 2) Moc - nie oszukajmy się, duża osób wybiera Xbox'a bo widać dużą różnicę w jakości wyświetlanej grafiki względem PS2. PS2 prezentuje już nie najlepszą grafę, a Xbox może konkurować z najmocniejszym PC. No i ten zarąbisty twardziel... 3) Gry - szereg exclusive'ów, które nie pojawają się u konkurencji (nie mam na myśli PC, bo to nie konkurencja). (...)" *DMX, Poznań.*

RING

oficjalny dystrybutor w Polsce: Lukas Toys
oficjalna cena w Europie: 149 Euro
ilość sprzedanych konsol: 5,6 mln sztuk [stan na koniec marca 2003]
ilość dostępnych gier: ok. 200 tytułów



Mity - nie-mity...

- GameCube to najbardziej specyficzna konsola na rynku. Owszem. Ma nietypowy, ale uroczy kształt, a płytki doń cechują się charakterystycznym rozmiarem. Nietypowa jest też polityka NINTENDO - firma wydaje mało gier, ale w przeważającej części są to gry przynajmniej bardzo dobre.
- GameCube w porównaniu do PS2 czy Xboxa jest zacofany. Jeśli chodzi o możliwoŝa techniczne, to nic bardziej mylnego. Jeśli natomiast chodzi o możliwość zabawy w Internecie, to jak najbardziej. Podobnie sprawa ma się z odtwarzaniem filmów DVD - wielu klientów deklasuje Gacka właśnie z powodu braku tej możliwości.
- Z dostępnych w tej chwili na rynku konsol GCN [illegible] ojszybciej.

Pojedynek NINTENDO z "krwiożerczymi" koncerna[illegible]i każe sądzić, iż taki rozwój wydarzeń jest bardzo [illegible]. Dozę prawdopodobieństwa zwiększa fakt zachowania Big N w przypadku swojej poprzedniej konsoli, N64 – [illegible]o ta również wyzionęła ducha stosunkowa szybko, głównie za sprawą "minimalistycznej" polityki firmy.

Najprzydatniejsze akcesoria:

- GameBoy Advance/Advance SP
Nie rób zdziwionej miny - ta mała konsolka to najciekawsze urządzenie, jakie można dokupić do GCN. Dzięki niej można odblokowywać ukryte poziomy, postacie, a nawet "odkryć" zabawę dla dwóch Graczy (ZELDA). Cena: GBA od 210 zł., GBA SP od 450 zł.

- Link kabel GB Advance/ GameCube
Przewód pozwalający na połączenie GCN z GBA, którą to opcję wykorzystuje znaczna część nowych gier na obydwie konsolki. Cena: od 30 (chińskie, niezbyt precyzyjnie wykonane produkty) do 60 zł. (oryginalny produkt).

- Freeloader
Stworzony przez Datela, a wydany za sprawą Code Junkies dysk, umożliwiający uruchamianie na GCN gier z dowolnego regionu świata. Przy zakupie warto zwrócić uwagę na wersję - im nowsza, tym większa kompatybilność (najnowsza to 1.0B).

WAŻNE - podajemy rozpiętość sklepowych cen w Polsce i na Zachodzie (często też na Allegro); wszystkie produkty są z reguły tańsze (nawet o 40%).

10-TKA NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW



1

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
Gry z tej serii zawsze, na jakiejkolwiek platformie by się nie ukazały, robiły furorę. Nie inaczej jest z wersją GameCube'ową - powszechnie uważa się ją za najlepszy tytuł na konsolę NINTENDO, a nawet na wszystkie current-geny.



2

METROID PRIME
Kolejna seria przeniesiona ze starszych platform. Tym razem w pełnym 3D, co jednak w żaden sposób nie wpłynęło na zatracenie charakteru poprzedników. Oszałamiający wygląd (niezwykła dbałość o detale), absolutny hit.



3 SOUL CALIBUR 2



4 SPLINTER CELL



5 SUPER MARIO SUNSHINE

Na konsoli NiNTENDO po prostu nie mogło zabraknąć platformówki z Mario w roli głównej. Choć nie stanowiła ona takiego przełomu, jak swojego czasu MARIO 64, to zdobyła sobie grono fanów (nawet pomimo dość wysokiego poziomu trudności).



6 BURNOUT 2: POI



7 NBA STREET VOL. 2



8 RESIDENT EVIL & ZERO

Ostatni z "Resydentów" w ujęciu chronologicznym jest pierwszy. Wprowadza rozwiązania przełomowe w skali serii - dwójkę bohaterów do dyspozycji oraz likwidację Item Boxów. Tytuł wnosi wiele do serii również w kwestii fabularnej.



9 ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Nieco inna klimaty aniżeli te, do których przyzwyczaiły nas aaria RESIDENT EVIL czy SiLENT HILL, jednakża równia spacyficzna. Gra w dość osobliwy sposób wpływa na psychikę, warto sprawdzić samemu.



10 PIKMIN

Raal Time Strategy w oryginalnym ujęciu. Gracz dowodzi grupą "prezerwatyw", stawiających czoła coraz trudniejszym misjom. Tytuł tyież udany, co nietypowy - niemniej zapowiedziano już drugą część.

GAMECUBE JEST KONSOLĄ DLA CIEBIE...

- ... jeśli stawiasz na geniusz NINTENDO i fakt, iż w swoich tytułach firma ta zawiera esencję przyjemnego grania.
- ... jeśli chcesz ograniczyć koszty kupna nowej konsoli do minimum - GCN jest najtańszy na rynku.
- ... jeśli podoba Ci się charakterystyczny design konsoli, która będzie stanowić istotny element dekoracyjny Twojego pokoju.
- ... jeśli stawiasz na bezawaryjność, nie przysparzający kłopotów czytnik.
- ... jeśli nie lubisz dawać zarabić piratom - na GCN'ie pograć można jedynie w aryginalne gry (póki co...).
- ... masz już GBA i szukasz dla niego nowego zastosowania - wraz z GameCube'em tworzą całkiem zgrany tandem.

OPINIE CZYTELNIKÓW:

"(...) Czemu warto kupić GC? Nie jest to może konsola mocna, z powalającą grafą, ale posiada to coś, co jednak przyciąga znaczną część graczy na całym świecie. Być może są to gry firmowane logiem Nintendo, które są naprawdę dobre. Wystarczy spojrzeć na METROID PRIME, SMS, ZELDA oraz inne tytuły dostępne na rynku. Jednak chyba silniejszą stroną konsoli są zapowiedzi. Takie gry jak MARIO KART DOUBLE DASH, KIRBY AIR RIDE, PIKMIN 2, METROID 2, MARIO 128, F-ZERO, SONIC na i niepokonany HARVEST MOON oraz wiele innych, która z pewnością przyciągną rzesze graczy. Dodatkowo niedługo i w Europie ukaże się GBA Player, dzięki któremu posiadacze GC będą mogli legalnie grać w gry z GBA, nie zakupując przy tym samej konsolki. Dodatkowo na koniec może mało przekonujący argument, ale zawsze argument. Otóż w moim mniemaniu GC jest póki co najładniejszą konsolą na rynku :>. (...)" *Krupier.*

"(...) Mam zdaniem ten klimat bijący od GC i gier na niego jest nieporównywalnie większy niż przy PS2 lub Xbox'ie. Załączając konsolę mamy świadomość, że nie powstała ona tylko po to, aby wyciągnąć kasę z kieszeni graczy, ale żeby dawała im jak najwięcej przyjemności i satysfakcji po ukończeniu jakiejś gry czy levelu. Niektórzy mówią: "konsola dla dzieci", hek wątpię, żeby taki przedszkolak zagrał np. w RE bez uprzedniego przygotowania pięciu paczek Pampersów, na wypadek popuszczenia "niespodzianki" w gacie. Kolejnym niezaprzeczalnym argumentem jest jej niska cena w stosunku do pozostałych next-genów, niektórych może razić brak możliwości przeróbki konsoli, lecz przez to Gracze nie będą powierzchownie podchodzić do nowych tytułów, przeglądając je tylko, ale będą zmuszeni wyssać z nich miód do ostatniej kropelki, "satysfakcja do ostatniej kropli". Mój wybór padł na tą właśnie konsolę, a wszystkim jej przeciwnikom śle gorące FUCK!! (...)" *Plechuxxx, Rzeszów.*

"(...) Klimat Nintendo, fajna oprawa graficzna, fajna polityka, ciekawy design konsoli, emu, cukierkowo i straszniejsze gry (serin RE i chociażby ETERNAL DARKNESS)... (...)" *Papiel25.*

"(...) Nintendo....legenda wśród firm konsolowych. Podąża swoją własną drogą nie zważając na innych, idzie własnym tempem. Tak samo jest z ich nową konsolą - GameCube'em. Własny specyficzny klimat, cukierkowy, na maxa infantylny ale zawierający swój urok. Urok który przyciąga ludzi starszych i młodszych do konsoli i nie pozwala się oderwać. Dlaczego warto kupić GC?? Żeby ponownie poczuć się jak dziecko. W każdym nas tkwi taki mały bachor, który karmi się tytułami, jakie serwuje nam właśnie Nintendo. Gry wielkiego N uwalniają tego dzieciaka, który zagłębia się w wyimaginowane, cukierkowe światy ratując księżniczki, stworki czy co tam jeszcze japończycy mogą wymyślić. (...)" *Szczurek.*

"(...) GameCube jest wspaniały w swojej prostocie. Mały sześcianik ma stosunkowo wiele gierek do obczajania, niezłą cenę i coś innego od (według mnie) bliźniaczo podobnych PS2 i Xbox'a. Polityka Ninny może nie zachwyca opinii publicznej, ale jak się przyjrzeć - wiedzą co robią. Tworzą KONSOLE do GIER i tylko do gier. Nie mam im tego za złe... (...)" *Sansat.*

"(...) A dlaczego nie? Za bardzo nie rozumiem, dlaczego wszyscy traktują GameCube'a, jak jakieś dziwne egzotyczne urządzenia. Przecież to konsola i to w najczystszej postaci. Służy do grania i w zasadzie tylko do grania. A jest w cal. Kostka jest na rynku zaledwie od półtora roku, a już doczekała się wyjątkowo udanych produkcji, które podbiły serca milionów Graczy na całym świecie. Każda z gier wnosi jakieś rewolucyjne rozwiązanie i nie spotykane gdzie indziej patenty. Czas przełamać stereotypy i przemyć oczy ludziom kojarzącym Nintendo z Mariem i dziecinną rozgrywką. GameCube to wspaniała konsola, a zapowiedzi gier, niemalże skazanych na sukces (1080 AVALANCHE, MARIO KART, RESIDENT EVIL 4, GAME ZERO), pozwalają jej posiadaczom spać spokojnie. (...)" *Conker.*

"(...) Kupiłem Cube'a jako "drugą" konsolę. Dodatek do PS2 (oczywiście z "modyfikacją"), jednak to PS2 stało się dodatkiem do [illegible] Nintendo. Mimo tego, że na Ninny na starcie miałem tylko METROIDa (Metroid Pack), a na Soniaka m.in.: BURNOUT 2, PES 2, GTA:VC, THE GETAWAY, AERO ELITE, GT3 - czarnula przegrała z kretesem, od momentu zakupu Gamecube'a nie gram na "dwójce" (sporadycznie PES 2 - multiplayer), nie kupuję gier, nie czytam recenzji (wyjątki typu XENOSAGA), zapowiedzi związanych z produktem Sony. Mam problem by wymienić chociażby 3 tytuły z kategorii "must have". Po prostu nie mam takich (może SC2 - ale to multiplatformowy tytuł). Ale mnie PS2 odeszła... buried by time and dust... Ninny rządzi. Co ?! Jeszcze się zastanawiasz? (...)" *Whitesand, Ostrołęka.*

SUPER LIGA

SUPER LIGA

WYŚCIGI

1	Gran Turismo 3: A Spec	Sony	PS2
2	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	PS2
3	Wipeout Fusion	Psygnosis	PS2
4	Shox	EA	GC, PS2
5	F1 2002	Sony	PS2
6	WRC 2 Extreme	Sony	PS2
7	Colin McRae Rally 3	Codemasters	PS2, Xbox
8	F1 2002	EA	GC, PS2, Xbox
9	F1 2001	EA	PS2, Xbox
10	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox
11	Midnight Club 2	Rockstar	PS2 Xbox
12	Extreme G3	Acclaim	GC, PS2
13	Burnout	Acclaim	GC, PS2, Xbox
14	Sled Storm	EA	PS2
15	World Rally Championship	Sony	PS2
16	Rallisport Challenge	Microsoft	Xbox
17	MotoGP 2	THQ	Xbox
18	NFS: Hot Pursuit 2	EA	GC, PS2, Xbox
19	Sega GT 2002	Sega	Xbox
20	Toca: Race Driver	Codemasters	PS2, Xbox
21	Le Mans 24 Hours	Infogrames	GC, PS2
22	V Rally 3	Infogrames	PS2, Xbox
23	Freekstyle	EA	PS2
24	Ridge Racer 5	Namco	PS2
25	Racing Evoluzione	Atari	Xbox
26	Quantum Redshift	Microsoft	Xbox
27	Grand Prix Challenge	Infogrames	PS2
28	Ferrari F355 Challenge	Sega	PS2, DC
29	Smuggler's Run (seria)	Rockstar	PS2
30	MotoGP: URT	THQ	Xbox
31	Moto GP (seria)	Namco	PS2
32	Downforce	Titus	PS2
33	Super Trucks	Jester Int	PS2
34	Kinetica	Evolution Studios	PS2
35	Big Mutha Truckers	Empire	PS2, Xbox
36	Rally Fusion: Race of Champions	Activision	GC, PS2, Xbox
37	Driving Emotion Type-S	Squaresoft	PS2
38	Wacky Races	Infogrames	PS2, DC
39	Star Wars: Racer Revenge	Lucas Arts	PS2
40	Midnight Club: Street Racing	Rockstar	PS2

SPORTOWE

1	Pro Evolution Soccer 2	Konami (KCET)	PS2
2	Pro Evolution Soccer	Konami (KCET)	PS2
3	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	PS2, Xbox, GC
4	Tony Hawk's Skateboarding 3	Activision	PS2 Xbox, GC
5	Aggresive Inline	Acclaim	PS2, Xbox, GC
6	NBA 2K3	Sega	PS2 Xbox, GC
7	NBA Street Vol 2	EA Big	PS2, Xbox, GC
8	Champ Manager S 2002/2003	Sports Interactive	Xbox
9	SSX (Tricky)	EA Big	PS2, Xbox, GC
10	NBA Street	EA Big	PS2, GC
11	Sega Sports Tennis 2K2	Sega	PS2, DC
12	Wakeboarding Unleashed	Activision	PS2, Xbox
13	Hot Shots Golf 3	Sony	PS2
14	DOA: Extreme Beach Volleyball	Tecmo	Xbox
15	AirBlade	Sony/Criterion	PS2
16	Deathrow	Ubi Soft	Xbox
17	Red Card Soccer 2003	Midway	PS2, Xbox, GC
18	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, GC
19	FIFA Soccer 2003	EA Sports	PS2, Xbox, GC
20	NHL 2K3	Sega	PS2, Xbox, GC
21	Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	Xbox
22	Sega Soccer Slam	Sega	Xbox, GC
23	NHL 2003	EA Sports	PS2, Xbox, GC
24	NHL Hitz 20-03	Midway	PS2, Xbox, GC
25	Smash Court Pro Tournament	Namco	PS2
26	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision/Dearsoft	PS2
27	Disney's Golf	Disney	PS2
28	Cool Boarders 2001	Idol Minds	PS2
29	Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	PS2, Xbox, GC
30	Alpine Racer 3	Namco	PS2
31	ESPN International Track & Field	Konami (KCEO)	PS2, DC
32	ESPN Inter Winter Sports 2002	Konami (KCEO)	PS2, Xbox, GC
33	LMA Manager	Codemasters	PS2, Xbox
34	Dark Summit	THQ	PS2, Xbox, GC
35	Transworld Surf	Infogrames	PS2, Xbox
36	This Is Football 2003	SCEE	PS2
37	ISS 2	Konami (XCEO)	PS2, Xbox, GC
38	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	PS2, Xbox, GC
39	ISS PRO 2002	Konami (KCEO)	PS2
40	Street Hoops	Activision	PS2, Xbox, GC

STRZELANINY

1	Halo	Bungie	Xbox
2	Metroid Prime	Rareware	GC
3	Devil May Cry	Capcom	PS2
4	Time Splitters 2	Eidos	PS2, Xbox, GC
5	Medal of Honor: Frontline	E.A.	PS2, Xbox, GC
6	Half-Life	Sierra	PS2
7	Panzer Dragoon Orta	Sega	Xbox
8	Unreal Championship	Infogrames	Xbox
9	Twisted Metal: Black	SCEA	PS2
10	Ace Combat 04	Namco	PS2
11	Socom: U.S. Navy Seals	SCEA	PS2
12	Quake 3: Revolution	E.A.	PS2
13	Time Crisis 2	Namco	PS2
14	ZOE: The 2nd Runner	Konami	PS2
15	Time Splitters	Eidos	PS2
16	Unreal Tournament	Infogrames	PS2
17	007: Nightfire	E.A.	PS2, Xbox, GC
18	Ghost Recon	UbiSoft	Xbox
19	Red Faction 2	THQ	PS2, Xbox, GC
20	Mech Assault	Microsoft	Xbox
21	Red Faction	THQ	PS2
22	Conflict: Desert Storm	Gotham Games	PS2, Xbox
23	RtC: Wolfenstein: ToW	Activision	Xbox
24	RtC: Wolfenstein: OR	Activision	PS2
25	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	GC
26	Yager	THQ	Xbox
27	DropShip	Bam! Entertainment	PS2
28	Devil May Cry 2	Capcom	PS2
29	SW: JO: Jedi Knight 2	LucasArts	Xbox, GC
30	007: Agent Under Fire	E.A.	PS2, Xbox, GC
31	The House of the Dead 3	Sega	Xbox
32	Deus Ex	Eidos	PS2
33	Max Payne	Rockstar Games	Xbox (PS2)
34	MOK2 (Armageddon)	Interplay	PS2, Xbox
35	Giants	Interplay	PS2
36	Contra: Shattered Soldier	Konami	PS2
37	Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	PS2, Xbox, GC
38	Star W: Starfighter & Jedi S	LucasArts	PS2, Xbox
39	Hunter: The Reckoning	Interplay	Xbox
40	Battle Engine Aquila	Atari	PS2, Xbox

SUPER LIGA

LOGICZNE

1	Super Monkey Ball 1/2	Sega	GC
2	Worms: Blast	Team 17	GC, PS2
3	Aqua Aqua: Wetrix 2	3DO	PS2
4	Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	GC, PS2

STRATEGIE

1	Age of Empires 2	Konami	PS2
2	Kessen 2	Koei	PS2
3	Ring of Red	Konami	PS2
4	Dynasty Tactics	Koei	PS2
5	Commandos 2	Eidos	PS2, XBox
6	The Sims	EA	PS2, XBox, GC
7	Romance of the Three Kingdoms VII	Koei	PS2
8	Kessen	Koei	PS2
9	Pikmin	Nintendo	GameCube
10	Theme Park World	Sony	PS2
11	Jurassic Park: DG	VU Games	PS2, Xbox

PLATFORMÓWKI

1	Ratchet & Clank	Insomniac	PS2
2	Jak & Daxter	Naughty Dog	PS2
3	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
4	Sly Cooper (Sly Racoon)	Sony	PS2
5	Rayman 2 (Revolution)	Ubi Soft	DC, PS2
6	Rayman 3: HH	Ubi Soft	PS2, Xbox, GC
7	Blinx	Microsoft	Xbox
8	Haven: Call of the King	Midway	GC, PS2, Xbox
9	Maximo	Capcom	PS2
10	Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	GC, Xbox
11	Treasure Planet	Sony	PS2
12	Ty: The Tasmanian Tiger	Electronic Arts	PS2, Xbox
13	Crash B.: The Wrath of Cortex	Universal Int.	GC, PS2, Xbox
14	Ape Escape 2	Sony	PS2
15	Spyro: Enter the Dragonfly	Universal Int.	GC, PS2
16	Dr. Muto	Midway	GC, PS2, Xbox
17	Taz: Wanted	Infogrames	GC, PS2, Xbox
18	Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	PS2
19	Vexx	Acclaim	PS2, Xbox, GC

GAME BOY ADVANCE

1	Advance Wars 1/2	Nintendo
2	Yoshi Island: Super Mario Advance 3	Nintendo
3	Golden Sun 1/2	Nintendo
4	Pokemon Ruby/Sapphire	Nintendo
5	Mario Kart: Super Circuit	Nintendo
6	Sonic Advance 1/2	Sega
7	Castlevania: Aria of Sorrow	Konami
8	Metroid Fusion	Nintendo
9	Donki: Blocks	Majesco
10	The Legend of: Zelda: A Link to the Past	Nintendo
11	Warialand 4	Nintendo
12	Lufia: The Ruins of Lore	Torto
13	Chu Chu Rocket	Sega
14	Tactics Ogre: The Knight of Lodis	Atlus
15	Super Mario World: Super Mario Advance 2	Nintendo
16	Crash Bandicoot (seria)	VU Games
17	Wario Ware Inc.: Mega Microgames	Nintendo
18	Tony Hawk's Pro Skater 2/3	Activision

IGA

Missed in Action

Army Men: RTS [PS2]



Jedna z najlepszych gier z serii ARMY MEN, odstająca od standardowego kanonu, pamiętnego nieco jedynie przez Gruczy. 3DO wyskoczyło z całkiem niezłym RTSem w plastikowym sosie, który pomimo swojej prostoty w momencie rozgrywki, zapewnia nam trzy całkiem fajne tryby zabawy, ciekawe miejsca akcji (np. stół kuchenny, na którym walczą się ręczniki jednorazowe) przyzwoitą grafikę oraz specyficzny klimat, z którym miłośnicy gier tego typu powinni się zaznajomić. [pLaY]

Lethal Skies [PS2]



Warta zwrócić uwagę również na LETHAL SKIES - nieco słabszą kopię ACE COMBAT 04, która wcześniej w zasadzie bez większego echa. Wróciła oddać do naszej dyspozycji ogółem 13 myśliwców, ponad 20 poziom do zaliczenia, masę różnorodnych misji oraz z świetnymi napisy (ang). Rzut nieco słaby wykonanie otoczenia, ale podczas zabawy nie przywiązuje się do tego większej wagi. Grałeś w ACE 04? Zagraj i w LS! [pLaY]

Quantum Redshift [Xbox]



Futurystyczna wyścigi za stajni Microsoftu, prezentujące zupełnie inne podejście do tematu, niż Wipeout. Szaleństwo pojazdów, tyleż samo zakręconych, tanich, lecz urozmaiconych trac, wysokie AI przeciwników, ciekawy system premiowania (punkty -> kasa -> upgrade) i podobny do znanego z serii Psygnosis system broni, to efekt świetnej grafiki (framerate, wodel) i ogromnej (szczególnie w drugiej części gry) dynamiki, ściśnięt w parze z atrakcyjnym, dopracowanym otoczeniem - największe atuty QR. Od strony odsłuchu tylko nieco monotonny soundtrack (Junkie XL). Jest też Multi na podział dla czterech. Brawo! [KH]

Przygodowe

1	GTA. Vice City	Rockstar	PS2
2	GTA 3	Rockstar	PS2
3	Zelda The Wind Waker	Nintendo	GC
4	Splinter Cell	Ubi Soft	Xbox (PS2,GC)
5	Silent Hill 2 (R.O)	Konami	PS2, Xbox
6	Silent Hill 3	Konami	PS2
7	Resident Evil	Capcom	GC
8	Resident Evil Zero	Capcom	GC
9	Metal Gear Solid 2 (Substance)	Konami	PS2
10	Ico	SCEA	PS2
11	Shenmue 2	Sega	Xbax, DC
12	Onimusha 2 Samurai's Destiny	Capcom	PS2
13	Onimusha Warlords (Genma O)	Capcom	PS2, Xbox
14	Eternal Darkness	Nintendo	GC
15	Hitman 2 SA	Eidos	PS2, Xbox, GC
16	Tenchu SA	Activision	PS2
17	Escape From Monkey Island	Lucas Arts	PS2
18	The Mark of Kri	SCEA	PS2
19	Primal	Sony	PS2
20	Legacy of Kain Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	PS2
21	Star Fox Adventures	Rare	GC
22	The Getaway	SCEA	PS2
23	Headhunter	Sega	PS2, DC
24	Resident Evil Code Veronica X	Capcom	PS2, DC
25	Enter the Matrix	Atari	PS2, Xbox, GC
26	Dead to Rights	Namco	PS2, Xbox, GC
27	Drakan	SCEA	PS2
28	Oddworld Munch's Oddysee	Microsoft	Xbox
29	Buffy The Vampire Slayer	E A.	Xbox
30	The Thin	Universal	PS2, Xbox

RPG

1	Elder Scrolls III Morrowind	Bethesda Soft	XBax
2	Final Fantasy X	Squaresoft	PS2
3	Dark Cloud 2	Sony	PS2
4	Breath of Fire. Dragon Quarter	Capcom	PS2
5	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	PS2, XBax
6	Wild Arms 3	Sony	PS2
7	Xenosaga Der Wille zur Macht	Namco	PS2
8	Sukoden 3	Konami	PS2
9	Grandia Xtreme	Enix/Game Arts	PS2
10	Summoner	THQ	PS2
11	Shadow Hearts	Midway	PS2
12	Kingdom Hearts	Squaresoft/Disney	PS2
13	King's Field The Ancient City	From Software	PS2
14	.hack. Infection	Bandai	PS2
15	Legend of Legaia 2	Sony	PS2
16	Okage Shadow King	Sony	PS2
17	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus	PS2
18	Grandia 2	Game Arts	PS2, DC
19	Dark Cloud	Sony	PS2
20	Legion The Legend of Excalibur	Midway	PS2
21	Nightcaster	Microsoft	XBox
22	Tsugunai	Atlus	PS2
23	Summoner 2	THQ	PS2
24	Ephemeral Fantasia	Konami	PS2
25	Evergrace	From Software	PS2
26	Eternal King	From Software	PS2
27	Forever Kingdom	From Software	PS2
28	The Legend of Alan D'ar	Ubi Soft	PS2
29	Orphsn Scian of Sorcery	Activision	PS2

Bijatyki

1	Soul Calibur 2	Namco	PS2, Xbox, GC
2	Virtua Fighter 4	Sega/AM2	PS2
3	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
4	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
5	Tekken 4	Namco	PS2
6	Guilty Gear XX	Sammy	PS2
7	Guilty Gear X+	Sammy	PS2
8	Capcom vs SNK 2 MatM (EO)	Capcom	PS2, Xbox, GC, DC
9	Dead or Alive 2 Hardcore	Tecmo	PS2
10	Def Jam Vendetta	EA	PS2, GC
11	Mortal Kombat Deadly Alliance	Midway	PS2, Xbox, GC
12	King of Fighters 2000	Sammy	PS2, DC
13	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	PS2, Xbox, DC
14	Bloody Roar 3 (Primal Fury/Extreme)	Hudson Soft	PS2, (GC/Xbox)
15	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
16	Victourious Boxers	Sinpre	PS2
17	Knockout Kings 2002	EA Sports	PS2, Xbox
18	UFC Tapout/Throwdown	Crave	PS2/Xbox
19	Kenga Masters of Bushido	Crave	PS2
20	WWF Raw	THQ	Xbox
21	WWE SmackDown! Shut YM	THO	PS2
22	WWF SmackDown! JBI	THQ	PS2
23	Rocky	Rage	PS2, Xbox, GC
24	X Men NG	Activison	PS2
25	Barbarian	Sapphire	PS2, Xbox

Gry inne

1	REZ	Sega	PS2,DC
2	Jet Set Radio Future	Sega	Xbox
3	Stuntman	Rsflections	PS2
4	Wreckless YM	Activision	Xbax, PS2
5	Crazy Taxi 3	Sega	Xbox
6	State of Emergency	Rockstar	PS2, Xbax

Muzyczno Rytmiczne

1	Amplitude	Sony	PS2
2	Frequency	Sony	PS2
3	Drummania (Jap)	Konami	PS2
4	DDRMAX Dance Dance Revolution	Konami	PS2
5	Stepping Selection (Jap)	Jaleco	PS2
6	Gitaroo-Man	Koei	PS2

Bijatyki chodzone

1	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
2	Dynasty Warriors 3 (EL)	Koei	PS2, Xbox
3	Kung Fu Chaos	Microsoft	Xbox
4	War of the Monsters	Sony	PS2
5	Dynasty Warriors 2	Koei	PS2
6	LOTR Two Towers	EA	PS2, XBox, GC

Plus-Minus

+ Zacznijmy od doniesień związanych z najwyższymi notowaniami, a te oczywiście zgarniają skutecznie dwa GeCkowe hity: METROID PRIME i ZELDA, których oceny oscylują zawsze w granicach maksimum i tak na www.gamerankings ułożyły się kolejno na: drugim (96,7%) i ósmym (95,5%) miejsca w rankingu WSZECHCZASÓW! Czapki z głów.

- Dla odmiany najświeższe (pierwsze w ogóle) notowania TOMB RAIDER: AoD na powyższym serwisie, osłaniają ekstremum, w tym wypadku dolne - 53,4% i co jest bardziej niepokojące, jedno z najbardziej renomowanych serwisów, tym gamespot, oceniły grę na 5,3 i 6,5!

+ Główny jak na razie konkurent Lary, Indiana Jones (the Emperor's Tomb) w wersji na Xboxa (notabene co najwyżej średnio-dobrej), zgarnia dużo wyższe noty, ale co ciekawsze, Xbox Magazyn w jednym z ostatnich edycji przyznał mu miano "Elite" i ocenę 9/10. My czekamy wciąż na poprawioną wersję na PlayStation 2.

~ Nie najlepiej wiedzie się TENCHU: WRATH OF HEAVEN. Oceny powyżej ósemki na popularnych serwisach nie wystarczyły do osiągnięcia średniej powyżej 80%, do której zabrakło 8 punktu. Tym samym trzecia część gry plasuje się najgorzej wśród w całej serii. Jeszcze gorzej wypada DEVIL MAY CRY 2, który w porównaniu do poprzednika straci prawie 20% i dobija ze średnią 72%.

~ Co trochę dziwne, o 7% niżej, bo na poziomie 87,4% oceniono nowego RE ZERO w stosunku do zupełnie odgrzanego poprzednika (czyżby sentyment wziął górę, a seria RE jest już tylko żywym trupem?). O sentymencie nie może być mowy w przypadku ENTER THE MATRIX - bardzo udana próba zaadaptowania klimatu braci Wachowskich w wersji na PS2 i GC nie osiągnęła pułapu 70%, co ledwo udało się wersji Xbox'owej. Nie ukrywamy zaskoczenia.

~ Ciepło przez recenzentów został przyjęty SOUL CALIBUR 2 (ekipa Muttiego przygotowuje już opis do PORADNIKA#4), który najwyżej plasuje się w wersji na Xbox'a, bo na 25 miejsca, ze średnią 93,7% (najniższe noty zbiera PS2 - 91,4%). Ci sami recenzenci nie dali się przekonać nienagannym (?) kształtom pań z DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL! I gra pomimo podobnych opinii zgarnęła niecałe 74%, a zimna chłopaki Gamespotu przyznały jej tylko "sześteczkę".